# ВВЕДЕНИЕ

***GURPS Compendium I: Создание Персонажа*** является первым из двух *компендиумов*, которые будут выпущены для GURPS. Второй том, ***GURPS Compendium II: Бой и Кампании*** будет выпущен в ноябре 1996 года. Изначально мы планировали опубликовать лишь один 192-страничный ***Компендиум***, который включал бы все... тогда шел 1994 год. Когда мы наконец оглянулись на весь тот материал – более 100 прошлых и теперешних дополнений к ***GURPS***, 30 номеров журнала *Roleplayer* и 18 номеров *Pyramid* (в общей сложности более 14,000 страниц) – то нам пришлось изменить решение. Благодаря интернету наше решение нашло мощную поддержку у толп игроков в ***GURPS*** по всему миру. Спасибо за поддержку!

Эта книга представляет собой сборник всех наиболее полезных правил, которые относятся к созданию персонажей. Она включает материалы из опубликованных дополнений к ***GURPS***, статьи из журналов *Pyramid* и *Roleplayer*, выборку "самодельных правил", ставших популярными среди игроков в ***GURPS***, а также несколько очерков и пояснений от различных ***GURPS*** иллюминатов. Мы постарались включить сюда все кроме *совсем уж* специфических или рассчитанных на определенный мир материалов, которым даже мы не можем найти оправдания. (К сожалению, Dexitroboping сюда не войдет...).

Действительно, некоторые моменты в этой книге были отредактированы или изменены по сравнению с изначальным вариантом: для ясности и краткости, чтобы сделать *действительно* классную, но слишком сильно привязанную к какому-то миру черту более универсальной, или просто потому что мы нашли опечатку (да, даже *мы* ошибаемся!). Но в любом случае изначальный дух этих правил остался нетронутым. Помните, что в случае расхождений между данной книгой и любым из более ранних правил, предпочтение следует отдавать этой книге.

Эта книга опубликована по двум главным причинам. Во-первых, мы надеемся, что с книгой по ***Персонажам*** и ***Basic Set*** в руках вы сможете создать более 90% своих персонажей, не прибегая к другим изданиям. (Единственным серьезным исключением будут заклинания, пси-способности и стихи боевых искусств). Во-вторых, данная книга "официальным" вторым томом ***Basic Set***. Вещи, появившиеся здесь, больше не будут переиздаваться в книгах по игровым мирам. Это означает, что вам больше не придется платить за очередную копию Секретных преимуществ...

Общим правилом, которые мы соблюдали создавая эту книгу, было то, что "Если это оценивается в очках, то должно войти в ***Compendium I***". Это означает, что здесь вы *не* найдете правил, касающихся боев, снаряжения и кампаний... они войдут в ***Compendium II***. Мы надеемся, что это никого не расстроит, потому что поступая таким образом, мы дадим вам *в два раза больше* хорошего материала!

-Шон М. Панч, март 1996 г.

## О составителе

Шон Панч - строчный редактор и вообще "гуру" в области ***GURPS***. Помимо редактирования он иногда занимается разработкой продуктов для ***GURPS***. Его последние достижения в этой области - это соавторство в ***GURPS Fantasy Folk*** *второй редакции* и разработка новой редакции ***GURPS Martial Arts***. Однажды он надеется написать собственную книгу для ***GURPS***, но сначала ему нужно выкроить время.

Шон *не* живет в Остине, но общается с SJ Games по интернету. Те, кто тоже пользуется интернетом, лучше знают его под именем "Dr. Kromm". До того, как стать редактором, он занимался физикой элементарных частиц, но нынешняя работа ему нравится больше. Нынешние его увлечения составляют тигры, военные технологии и киноманство. Он фанатично играет начиная с 1979 года.

Шон и его жена Бонни (которая работает няней и тоже любит игры) сейчас живут в Монреале, Канада, вместе с четырьмя кошками и попугаем.

## О GURPS

Steve Jackson Games оказывает полную поддержку системе GURPS. Наш адрес: SJ Games, Box 18957, Austin, TX 78760. Пожалуйста, приложите к письму конверт с марками и обратным адресом каждый раз, когда пишете нам! Доступные на данный момент ресурсы включают: *Pyramid*. Наш выходящий раз в два месяца журнал включает новые правила и статьи, посвященные ***GURPS***, а также информацию о других наших продуктах: ***Car Wars, Toons, Ogre***

***Miniatures*** и другим. Тажке он охватывает ведущеие игры других компаний – ***Traveller***, ***Call of Cthulhu***, ***Shadowrun*** и многие другие.
*Новые дополнения и приключения*. Мы постоянно работаем над новым материалом, и с радостью сообщим вам о всех новинках. Самый новый каталог высылается по почте присланным конвертом.
*Список исправлений*. Всем свойственно ошибаться, даже нам – но мы делаем все что возможно для исправления своих оплошностей. Новейшие списки исправлений для всех изданий по ***GURPS***, включая эту книгу, постоянно доступны у SJ Games; не забудьте прислать конверт с марками вместе с запросом.
*Вопросы и ответы*. Мы делаем все возможное, чтобы отвечать на вопросы, присланные по почте.
*Мнения игроков*. Мы ценим ваши отзывы. Мы всегда принимаем их во внимание, не только при создании новых книг, но и при выходе новых тиражей и изданий уже существующих!
*Illuminati Online*. Для владельцев компьютеров Illuminati Online оказвает SJ Games поддержку с помощью конференций для многих игр, включая ***GURPS***. Там мы часто проводим игровое тестирование! Они доступны 24 часа в день по номеру 512-448-89-50, со скоростью 28.8 К бод (пользователи с модемами на 28.8 могут звонить прямо на 512-448-8988) – или по сетевому теледоступу io.com. Позвоните нам! Посетите нас во всемирной паутине по адресу http://www.io.com/sjgames/. Также у нес есть коференции на CompuServe, GEnie и America Online.
*GURPSnet.* Множество обсуждений касаемо GURPS идет с помощью электронной рассылки. Чтобы присоединиться, отошлите по адресу Majordomo@io.com сообщение с текстом "subscribe GURPSnet-L" в теле сообщения или настройте свой броузер на http://www.io.com/epopt/gurpsnet.html.

## *Ссылки на страницы*

Данная книга включает *полный* список аббревиатур всех названий книг по ***GURPS***. Полный список использованных в данной книге сокращений см. в *Приложении I* (стр. 181). Будущие книги по ***GURPS*** будут использовать уже "официальные" ссылки.

**Перевод (с) Xudarion**
**Правка (с) Junior**

# Магические Умения

### *Алхимия/TL (Alchemy) (Ментальное/Очень сложное) Нет уровня по умолчанию*

*Умения Алхимия было значительно расширено. Следующее описание покрывает этот предмет гораздо более детально, чем в* ***Basic Set.***

Алхимия – это наука магической трансформации и трансмутации. Это механический процесс, использующий магическую составляющую в различных веществах. Таким образом, Алхимию можно изучать без Магических Способностей! И верно, способность к магии не даёт никаких преимуществ при изучении алхимии. Алхимия считается обычной наукой – просто связанной с магией.

Основной задачей алхимиков является создание веществ с магическими свойствами. Основное название для таких веществ – *эликсиры.* Они подробно описаны в ***GURPS Magic.***

Алхимия нормально работает в зонах с высоким и средним количеством маны. В зонах с малым уровнем маны эликсиры делаются в два раза дольше, а их эффекты длятся в два раза меньше, но перманентные эффекты работают как обычно. В зонах очень высокой маны эликсиры создаются в два раза быстрей, но любой провал считается критическим. А в зонах без маны эликсиры нельзя создавать или использовать.

Как и магические заклинания, Алхимию можно учить с половиной скорости без учителя. Алхимию нельзя изучать в зоне без магии! Большую часть изучения умения занимают попытку увидеть, услышать и *почувствовать* то, как проходят магические реакции. Ученик может проделывать всё это экспериментально, но только там, где работает алхимия!

Алхимик может делать эликсиры из списка на стр. M100-102. Каждый алхимик является *экспертом* в создании количества эликсиров, равного его уровню алхимии; создание любого другого эликсира будет требовать наличия алхимического справочника и создаваться с пенальти -2 к умению. Игрок, отыгрывающий персонажа-алхимика, должен сделать список эликсиров, в которых он эксперт; у эликсиров нет никаких требований кроме самой алхимии. Когда алхимик повышает уровень, он может выбрать какой-то эликсир, который он будет “знать”, из списка, при наличии соответствующей формулы.

Если алхимик эксперт в каком-то эликсире, то ему не требуется ни книга, ни какие-то другие инструкции. А если нет, у него должна быть формула, к которой он будет обращаться по ходу работы. Алхимический справочник называется *формуляром.*

#### *Определение и анализ*

Алхимик делает проверку умения, чтобы определить эликсир, когда он его увидит, или унюхать присутствие эликсира в еде/напитке – это не даёт возможность определить *тип* эликсира, а только почувствовать его присутствие. Чтобы проанализировать эликсир, алхимик должен сделать проверку умения. Анализ длится 4 часа. Время анализа можно уменьшить до 10 секунд, если попробовать эликсир на вкус, но если сделать это, то любая проваленная проверка означает, что эффект эликсира действует в полной мере, *если эффект плохой.*

#### *Идентификация магических предметов*

Алхимик не может идентифицировать магию так же точно как маг, но он может потратить час, сделать проверку умения Алхимия-2, и узнать, лежит ли на предмете заклятие. Критический успех означает, что алхимик может получить подсказку о естестве заклятия. Для этой процедуры требуются материалы, стоящие 50$. Анализ не действует на тестируемый предмет, но при критической неудаче предмет может брызнуть ядом или огнем. Результат во многом зависит от самого предмета.

#### *Превращение свинца в золото*

Многие думают, что это является основной задачей алхимии. Вообще-то мало кто даже пытался. Хотя, всегда есть те, кто хочет создать “Философский камень”, сказочный предмет, с помощью которого можно превращать любые металлы в золото… и всегда ходят слухи о том, что в некой потерянной библиотеке хранятся нужные формулы. Правда это или нет – решать мастеру.

#### *Простая химия*

Химия по умолчанию равна Алхимии-3; алхимик это тоже химии, просто специализирующийся в особенном предмете! Значение по умолчанию должно относится только к самым общим знаниям; алхимик, вероятно, не сможет сделать сложный химический анализ, но вполне сможет определить химические вещества по тому, как они выглядят, пахнут и т.д. Средневековые алхимики часто производили анализ, пробуя на вкус – такая процедура в наше время признана не очень умной…

### *Чувство тела (Body Sense) (Физическое/Сложное) DX-6 или Акробатика-3*
См. стр. 131, *Атлетические Умения.*

### *Полёт (Flight) (Физическое/Среднее) DX-4*
См. стр. 131, *Атлетические Умения.*

### *Искусство Иллюзии (Illusion Art) (Ментальное/Сложное) IQ-6 или Артистизм-3*
Иллюзионисты могут использовать это умение для того, чтобы создавать иллюзии, которые будут вызывать эмоции: страх, ступор, благоговение, отвращение, грусть, возбуждение, радость, злость…

### *Магическое Дыхание (Magic Breath) (Физическое/Лёгкое) DX-2*
Это умение попасть по цели заклинанием Огненное Дыхание или каким-то другим, которое работает как оружие дыхания. Вы должны стоять перед своим противником. Это считается обычной атакой ближнего боя (или финтом), а не дистанционной атакой; эту атаку можно заблокировать, можно увернуться, но ее нельзя парировать. Каждый ход необходимо делать отдельную проверку умения.

### *Магическая Струя (Magic Jet) (Физическое/Лёгкое) DX-4*
Это умение попасть по цели любым струйным заклинанием (например Струя Огня, Струя Воздуха, Струя Воды). Редкие атаки можно проводить как дистанционные атаки; остальные считаются ближними атаками как и Магическое Дыхание, выше.

### *Оккультизм: Демонология (Occultism: Demonology) (Ментальное/Среднее) IQ-6*
См. стр. 157, *Научные умения.*

### *Ритуальная Магия (Ritual Magic) (Ментальное/Очень Сложное) Нет уровня по умолчанию; Специализация обязательна*
См. стр. 144, *Эзотерические умения.* Заметьте, что это умение не связано с магией и заклинаниями стандартной магии *GURPS*; скорее, оно связано с магическими эффектами мистических сил и ритуальных обрядов.

### *Рунные Языки (Ментальное/Очень Сложное) Нет уровня по умолчанию*
Это умение даёт общие познания в каком-то определённом рунном языке. Каждый рунный язык надо изучать отдельно. Хотя существует только несколько рун, которые нужно выучить, необходимо понять их суть, варианты форм, связи с другими рунами и окружающим миром и т.д.; таким образом, это умение отнюдь не тривиально.

*Руны*

В дополнение к знанию Рунных Языков, персонаж должен изучать каждую руну индивидуально, чтобы уметь ей пользоваться. Для каждого глагола или существительного Импровизированной магии (стр. M86-87) существует руна. Каждая руна является умением без уровня по умолчанию. Рунные Языки является требованием для изучения каждой руны в отдельности, и умение в руне не может превосходить умение знания того Рунного Языка, к которому эта руна принадлежит. Магия не помогает при изучении рун. Маг, который знает несколько Рунных языков, должен отдельно учить каждую руну для каждого языка! Знание скандинавской руны "Человек" не поможет в использовании индийской руны "Человек". Большинство Рун считается обычными знаниями, которым можно выучиться везде. Мастер может сделать некоторые руны тайными или секретными, и цель приключения будет найти их; это может создать интересный поворот в сюжете. Каждый, у кого есть знание какого-то Рунного Языка, делает проверку умения, когда видит новую руну, чтобы опознать незнакомый символ как новую руну известного ему языка, даже если он видит её в первый раз. Таким образом, он не знает руну, но повидав её, может начать её изучение как обычно.

Чтобы прочитать руническую надпись и определить, какое заклинание она означает, нужно сделать проверку умения с пенальти -3 для каждой руны отдельно.

Руны “Глаголы” считаются Ментальными/Сложными умениями (Создать, Контролировать, Исцелить, Превратить и Почувствовать) или Ментальными/Средними умениями (Общаться, Ослабить, Усилить, Двигать, Защититься и Предостеречь)

Руны “Существительные” считаются Ментальными/Сложными умениями (Земля, Животное, Магия, Тело, Разум и Нежить), Ментальными/Средними умениями (Воздух, Огонь, Вода, Растение, Иллюзия и Свет/Тьма) или Ментальными/Лёгкими (Еда, Звук).

Эти слова имеют самое обычное значение; родственные слова могут быть использованы на их месте в заклинании. К примеру, глагол Ослаблять можно использовать также как Понижать, Наносить Урон, Наносить Вред, Уничтожать, Портить или Ломать.

### *Метание Заклинаний (Spell Throwing) (Физическое/Лёгкое) DX-3, Метание или Метание Заклинаний (Другое Заклинание)-2*

Это умение попасть по цели дистанционным заклинанием после того, как оно уже создано (см. стр. B150). Все модификаторы, используемые при дистанционной атаке, тут учитываются.

Доступны следующие специализации: (Шар) для Шара Кислоты, Взрывающегося или Огненного Шара; (Заклятое Оружие) для Заклятого оружия; (Ледяной Кинжал) для Ледяного кинжала; (Ледяная Сфера/Каменное оружие) для Ледяной сферы или Каменного Оружия; (Молния) для Молнии; (Полтергейст) для Полтергейста; (Паутина) для Паутины; Метание Заклинаний подходит для Метательного Заклинания; (Солнечная Стрела) для Солнечной Стрелы; (Крылатый Нож) для Крылатого Ножа.

Заметьте, что название "метание" не полностью отражает суть этого умения. Дистанционные заклинания летят сами по себе и не зависят от силы метающего; умение Метание Заклинаний помогает *направить* заклинание.

### *Рисование Символов (Symbol Drawing) (Ментальное/Трудное) Подходящая Ритуальная Магия-4*

См. стр. 147, *Умения Знаний*

### *Тауматология (Thaumatology) (Ментальное/Очень Сложное) IQ-6*

Это умение покрывает академические знания о теории магии. Оно отличается от Оккультизма, академического учения о верованиях различных культур; Тауматология изучает "физику" маны и магии. Не маги могут изучать это умение, но это будет проще для магов; добавьте Магические способности к Интеллекту при изучении этого умения, так же как для заклинаний (у магов есть "практические знания", которые им помогают!).

Это умение может в некоторой степени пригодиться в какого-либо сорта исследованиях. Мастер может связать это умение с правилами *Новых Изобретений* (стр. 125-126, а также стр. B186-187), когда маг хочет изобрести собственное заклинание.

Также оно может пригодиться при использовании неизвестных заклинаний или при неожиданных критических неудачах или успехах при колдовстве. Оно может помочь понять, что возможно сделать магией или как правильно заколдовать магический предмет, чтобы он вёл себя как надо. Чем лучше успех при проверке умения, тем сильнее вы проникаете в суть проблемы.

Очевидно, что уровень по умолчанию доступен только тем, кто имел возможность изучить хоть что-то о настоящей магии.

### *Странная Магия (Weird Magic) (Ментальное/Очень Сложное) Нет уровня по умолчанию*

Странная Магия – эквивалент Странной Науки (стр. 159). Умение можно использовать, чтобы понять другую неизведанную магию, такую как странный магический артефакт, оставленный потерянной расой. Удачная проверка умения даёт +2 бонус к проверкам при колдовстве импровизированных заклинаний (см. стр. M85), или может помочь при создании новых заклинаний (см. стр. M16).

## Медицинские Умения

### *Ки Терапия (Chi Treatment) (Ментальное/Сложное) IQ-6*

См. стр. 138, *Эзотерические умения.*

### *Травник (Herbalist) (Ментальное/Различно) Уровень по умолчанию различен. Требования: различны*

Разные умения лечения травами были опубликованы в ранних продуктах ***GURPS*** под названиями "Лечение травами", "Травник", "Знахарство". Во всех случаях это умение использовать лечебные травы в медицинских целях. Уровень по умолчанию и требования варьируются, завися от конкретного описания умения, но обычно уровень по умолчанию равен Ботаника-6 или Натуралист-6 и одно из этих двух умений также будет являться требованием.

Сложность зависит от Технического Уровня и реалистичности игры. В реалистичных играх при Техническом уровне 3 или ниже это умение используется вместо Врачевания. Оно включает в себя основы медицинских знаний и считается Ментальным/Сложным умением. В реалистичных играх при Техническом уровне 4 или выше, это умение – лишь узкая специализация умения Натуралист (специализируется на лечебных травах) и считается Ментальным/Средним умением. В играх, где знахарство также используется

для “алхимии трав” – то есть приготовления из трав вещей и зелий с магическим эффектом (например талисманы или эликсиры любви) – это умение считается Ментальным/Очень Сложным, независимо от Технического уровня.
Далее в качестве примеров приведено два варианта:

### *Травник (Herbalist) (Ментальное/Сложное) Натуралист-6*
Это то же Врачевание, только на более низких технических уровнях. Знахарство - это искусство создания и использования лечебных зелий и лекарств из трав. Травник знает все местные лечебные травы, их медицинские свойства и то, как их надо использовать. Он также умеет находить их в дикой местности и идентифицировать.
Есть несколько способов использовать это умение. Первый – травник может просто сделать проверку умения, чтобы найти лечебную траву, которая необходима в данной ситуации. Чем лучше бросок, тем более полезное растение он найдёт. Этот способ можно использовать в кризисной ситуации в приключении, когда нет времени для долгих поисков. А если время *есть*, то проверку можно делать один раз каждый час, чтобы найти самое подходящее растение, зависимо от того, как часто оно встречается в данной местности. Мастер может решить, что данное растение просто не растёт в данной местности, но он не обязан говорить об этом игрокам.
Умение Травник также применяется при создании определённого лекарства из растений. Удачная проверка позволяет сделать нужное лекарство или изобрести новое. Во втором случае, чем лучше проверка, тем лучше лекарство.
При критическом провале получится *вредное* средство. Насколько опасным оно будет, зависит от доброты мастера.

### *Знахарство/TL (Herbary) (Ментальное/Различно) Нет уровня по умолчанию Требование: Ботаника-12+*
Это старинное слово, обозначающее помимо прочего, знание растений. Это умение отражает познания всего связанного с лечебными травами – от выращивания и хранения до эффектов, использования и эффективности. Это умение не включает в себя познания в медицине. Когда травник правильно идентифицировал растение с помощью умения Ботаники, он должен сделать проверку Знахарства (с вычетом очков, при присутствии каких-то сложных приготовлений) чтоб удачно превратить сырой материал в готовое средство.
Умение Знахарство определяет *количество* готовых зелий, с которым начинает игру персонаж. Эти зелья должны быть сделаны из тех растений, с которыми он знаком.
В большинстве кампаний умение Знахарство будет Ментальным/Средним. В тех кампаниях, где эти приготовления имеют чудодейственные свойства, оно становится Ментальным/Очень Сложным.

### *Фармакология (Pharmacy)/TL (Ментальное/Сложное) IQ-7*
Это умение выбора лекарства для лечения болезни. В той среде, где для этого применяются травяные зелья, используйте умение Травник; Это “лабораторное умение” покрывает только искусственные лекарства.
Это умение так же относится по умолчанию к Алхимии-3, в том мире, где магические силы существуют.

### *Лечение Инь-Янь (Yin/Yang Healing) (Ментальное/Сложное) IQ-6*
См. стр. 145, *Эзотерические умения.*

## Армейские Умения
Эта новая категория умений покрывает любые умения не из разряда Боевых/Оружейных, которые при обычных условиях могут быть обучены *только* военным персоналом. Большинство этих умений может быть выучено как “профессиональные умения” представителями военных сил. Мастер может потребовать взять преимущество Необычное происхождение от невоенного человека, который хочет владеть армейскими умением, которое не числится в какой-то другой группе.
Такие умения, как Камуфляж, Взрывные работы, Лидерство, Стратегия, Тактика и Взрывные работы под водой, могут считаться армейскими умениями, так же как некоторые специализации таких умений как Вождение или Тяжёлое Оружие; например Вождение (Танк) или Тяжёлое Оружие (Оружие земля-воздух).

### *Криптоанализ/TL (Cryptanalysis) (Ментальный/Сложный) Нет уровня по умолчанию*
См. стр. 156, *Научные Умения.*

### *Криптография/TL (Cryptography) (Ментальное/Сложное) Нет уровня по умолчанию*
См. стр. 156, *Научные Умения.*

### *Криптология/TL (Cryptology) (Ментальное/Сложное) Нет уровня по умолчанию*

См. стр. 156, *Научные Умения.*

### *Разминирование/TL (Explosive Ordnance Disposal) (Ментальное/Сложное) Взрывные работы-4; Требование: DX 12+*

Это умение разряжать и обезвреживать бомбы, мины, запалы и т.д. Разминирование обычно применяется как быстрая Проверка умений, Разминирование сапёра и модифицированного умения Взрывные работы персонажа, который создавал механизм.

*Модификаторы:* от -1 до -10 за отсутствие подходящего оборудования, от -1 до -5 при наличии отвлекающих факторов (огонь неприятеля или рой кусачих насекомых) или при движении (например, во время работы приходится сидеть в качающейся лодке).

Заметьте, что к саперам предъявляются строгие и слегка необычные требования насчет физической формы; нельзя иметь никаких дыхательных аллергий. Чихать во время разминирования не рекомендуется.

Как и при прыжках с парашютом, провал или критический провал не обязательно означает смерти сапёр. Мастер может придумать много более интересных результатов. Внезапные шипящие звуки, странные отваливающиеся детали, судороги, зуд или сигнал тревоги – всё это возможно при подходящих условиях. Лучше будет, если мастер сделает проверку умения и опишет жертве ее ощущения. Также возможна проверка на испуг у людей, выживших при проваленной проверке разминирования.

*Разминирование ядерных устройств.* Это дополнительная специализация к Разминированию. Без специализации все попытки делаются с пенальти -2. Разрядить большинство ядерного оружия несложно; гораздо сложнее будет разоружить бомбу, сделанную террористами. К ядерному взрыву приводят только два критических провала подряд. Просто провал приведёт максимум к детонации заряда, который должен сжать ядерные массы и заставить их детонировать… хотя это не большое утешение для сапёра.

При одном критическом провале без повторного, прилегающая зона (устанавливается мастером) может быть отравлена радиоактивными веществами.

### *Наводчик/TL (Forward Observer) (Ментальное/Среднее) IQ-5*

Это умение навести огонь артиллерии и авиа-удар на цель. Он включает использование карты, компаса и особенностей ландшафта для определения расположения цели, а также тактическое умение навести огонь орудия для получения наилучшего результата.

Модификаторы к проверке: –1, если недоступен бинокль, -3, если недоступна карта, -5, если нет ни карты, ни бинокля, и –1 за каждые 500 ярдов до цели (-3 за 500 ярдов при отсутствии бинокля). Неудача означает, что враг не задет; критическая неудача причиняет трудности и вызывает опасность. Наихудшая критическая неудача (по выбору мастера) приводит к тому, что обстреляны свои позиции. Наводчик авиа-ударов получает +1 к умению при наводке удара с воздуха и –1 к умению при наводке артиллерии.

Более детальные правила по авиа и артиллерийским ударам можно найти в ***GURPS High-Tech**, Второе издание*, стр. 79-85 и 87-90.

### *Анализ Разведданных/TL (Intelligence Analysis) (Ментальное/Сложное) IQ-6*

См. стр. 161, *Воровские/Шпионские Умения.*

### *Беспосадочная Погрузка (No-Landing Extraction) (Ментальное/Среднее) IQ-5*

Это умение осуществлять погрузку с земли в или на летательный аппарат без приземления. Существует несколько подобных систем; все они требуют значительной подготовки груза на земле (на усмотрение мастера или 2d часов на полную подготовку к погрузке). Неудачные проверки не дают осуществить погрузку или причиняют вред грузу либо пассажирам (на усмотрение мастера). Критическая неудача всегда приводит к потере груза, смерти или серьезному ранению пассажира.

Помните, что подбираемый человек не обязан обладать умением Беспосадочной погрузки... если кто-то на земле *знаком* с этим умением.

### *Ядерная-Бактериологическая-Химическая война/TL (Nuclear-Biological-Chemical Warfare) (Ментальный/Средний) IQ-5*

Это умение действовать в среде, подвергшейся действию ядерного, бактериологического или химического оружия, используя необходимое защитное снаряжение. Без этого умения человек подвергается серьезному риску неправильно применить защитное снаряжение и быть зараженным.

Это умение требует доступа к соответствующему снаряжению; возможно действовать по наитию (если согласится мастер) но с пенальти от –5 до –5. Обратите внимание, что даже в этом случае человек с высоким значением в данном умении с большей долей вероятности достигнет успеха; разница между высоким уровнем умения и IQ-5 возможно станет разницей между жизнью и смертью. Однако когда сделана первая проверка, используйте самое высшее значение умения в партии.

### *Хорошие манеры (армейская субординация) Savoir-Faire (Military) (Ментальное/Лёгкое) IQ-4*
См. стр. 160, *Социальные Умения.*

### *Радиотехническая Разведка/Глушение Радиопередач/TL (Ментальное/Сложное) Нет Уровня по умолчанию*
Это умение оперировать сложными электронными приборами радиолокационного противодействия и приборами для борьбы с радиопротиводействием, приборами, препятствующими распознаванию сигналов, приборами, предназначенными для обнаружения и глушения радиопередач. Это умение используется для средств связи (радио Морзе, телефоны, голосовое радио) и для электронных приборов сбора информации (радары, телеметрическая аппаратура и т.д.).
Как и умение Криптоанализ (стр. 156), данное умение требует высокой личной благонадёжности, и в связи с этим вряд ли им будут владеть люди лично неблагонадёжные для государства. Перехват информации или поиск направления возможен при продолжительном сигнале, длящемся дольше минуты, или при повторных сигналах. Радиотехническое оборудование очень чувствительно и при грубом обращении или неадекватном техническом обслуживании может поломаться или испортится – что скоро приведёт к сбоям.
*Модификаторы:* -2 при кратких сигналах, от -1 до -10 при грубом обращении с оборудованием и отсутствии подходящего техобслуживания. Радиотехническая разведка – это сфера, где все быстро меняется; новые технологии и оборудование появляются довольно часто. Мастер может установить пенальти от -1 до -10 для любого, кто отходил от дел на долгое время (в данном случае 2 месяца - это долгое время) и не знаком с изменениями в сфере радиотехнической разведки.

### *Тактика (Военно-морская) (Tactics [Naval]) (Ментальное/Сложное) Тактика-2, Военно-морская Стратегия-6 или IQ-6*
Одна из обязательных специализация умения Тактика.

### *Анализ движения транспорта/TL (Traffic Analysis) (Ментальное/Сложное) Нет уровня по умолчанию*
Это умение идентифицировать виды техники и структуру движущегося транспорта по позывным и образцам передач за счет перехвата сообщений.

## Уличные Умения

### *Маскировка под Животное (Animal Guise) (Ментальное/Среднее) IQ-5*
Это версия умения Маскировка (см. стр. B65) на TL0.
Оно обычно используется при попытке тихо подобраться к животному, но также может применяться в религиозных или магических церемониях примитивными племенами.
Персонаж надевает кожу животного, намазывает тело мускусом или навозом для запаха и маскируется с помощью грязи или глины. Маскировка занимает примерно 15 минут при условии, что у вас есть кожа.
*Модификаторы:* +2, если подходить с подветренной стороны; от +1 до +3 при удачной проверке умения Натуралист на знание повадок данного животного; -1 за каждое новое появившееся животное того же типа (-1 за каждые 10 животных, если они стадные); от -1 до –3, если кожа старая или в плохом состоянии; от -1 до -3 при провале проверки умения Натуралист.
Проверки должны делаться начиная с 200 ярдов от животных, за которыми крадутся и потом через каждые 50 ярдов. Мастер может вносить изменение в это правило в зависимости от чутья добычи. К относительно слепым животным, таким как например шерстистый носорог, подобраться будет проще и потребуется меньше проверок умения. Также многое зависит от поведения самого маскирующегося; тут может пригодиться умения Натуралист.

### *Лук и Дощечка (Bow and Palette) (Физическое/Среднее) DX-5*
Это метод добычи огня с помощью деревянного дощечки и тонкой палочки. Один конец палочки помещается в выемку в дощечке и быстро вращается: или руками, которые водят вперед-назад, держа палочку посередине, или с помощью маленького лука, тетива которого обмотана один раз вокруг палочки. У основания палочки кладутся сухие листья, трава или размятые волокна дерева, и от тепла, возникающего благодаря вращению, они воспламеняются. При идеальных условиях, чтобы добыть огонь таким способом нужно потратить от одной до пяти минут.
*Модификаторы:* +3, если два человека работают вместе, один крутит палочку, а другой аккуратно дует на воспламеняющийся материал; -5, если материал мокрый; -3, если дощечка и углубление в ней мокрые; -1, если материал влажный.

Персонаж может сделать проверку этого умения по умолчанию только если он раньше видел, как это делают. После TL0 это умение выходит из употребления, но его нередко изучают как умение Хобби (за полцены) энтузиасты-путешественники.

### *Картография/TL (Cartography) (Ментальное/Среднее) IQ-5 или Навигация-5*
См. стр. 155, *Научные Умения.*

### *Высекание Искры Из Кремня (Flint Sparking) (Физическое/Лёгкое) DX-4*
Примитивный метод разжигания костров, ведь чтобы высечь искру, требуется много времени – от 5 минут до двух часов. Для этого необходимо два камня: на одном из них должны быть кусочки кремния или железа; второй должен быть твёрдым и непористый. Камни бьются друг по другу, создавая искры, которые должны попасть на маленькую кучку сухой травы или листьев и зажечь её.
*Модификаторы:* +3 если партнёр осторожно дует на тлеющую растопку; -5, если растопка мокрая; -3, если она влажная.
Персонаж может сделать проверку этого умения по умолчанию только если он видел раньше, как это делают. После TL0 это умение выходит из употребления, но его нередко изучают как умение Хобби (за полцены) энтузиасты-путешественники.

### *Водолазный скафандр/TL (Hard-Hat Diving) (Ментальное/Среднее) Акваланг-2*
Это умение погружаться в шлеме, с грузилами и (обычно) в полном водолазном костюме. В большинство водолазных скафандров воздух подается с поверхности с помощью шланга; скафандр может использовать баллон или снабжаться воздухом с подлодки, но это бывает редко.
При попытке избежать сложной или опасной ситуации ныряльщик может сделать проверку против данного умения, а не против соответствующего атрибута или иного умения. Провал означает какую-то трудность в работе; например, прокол шланга или костюма, спутавшийся шланг, поломку шлема и т.д.
Подробности см. в книге ***GURPS High-Tech****,* раздел *Подводные работы*, стр. 90-91.

### *Ходьба (Hiking) (Физическое/Среднее)  Нет уровня по умолчанию*
Это умение основано на HT, а не на DX. Оно отражает тренированность для длительных переходов, путешествий, марша и т.д. Оно также включает знания о том, как лучше нести рюкзак, как изменять темп движения и т.д. Бросайте против Ходьбы каждые полдня пешего перехода; при успешном броске увеличьте пройденное расстояние (см. стр. 187) на 20% до учета условий передвижения. Если несколько человек путешествуют вместе, все должны выполнить проверку Ходьбы, чтобы вместе пройти большое расстояние. Мастер может дать бонусы за хорошие карты и удобную обувь, но не за ландшафт: влияние ландшафта на проходимое расстояние описано на стр. 187-188.

### *Подражание голосам (Mimicry) (Физическое/Сложное) IQ-6 или HT-6*
Это умение базируется на HT, а не на DX. Для него существует три виды специализаций: Человеческая речь, Пение птиц, Звуки животных. Каждая специализация изучается как отдельное умение. Пение птиц и звуки животных относятся друг к другу с пенальти -6.
Подражание человеческой речи позволяет имитировать звуки, издаваемые человеком или гоминидом при удачной проверке умения. Это не дает персонажу возможность говорить на иностранном языке, но если он его слышал, он может попытаться повторить *звук.* Если персонаж пытается подражать какому-то определенному человеку, то модификатор составляет -3; -5, если человек, которому подражает персонаж, хорошо знаком слушающим.
Подражание пению птиц позволяет производить свист, чириканье, щебет и другие звуки, которые издают птицы. Удачная проверка означает, что птица того вида, который изображали, обманута и прилетит, чтобы посмотреть. Еще проще обмануть людей. Проведите быстрое состязание умений Мимикрия (Пение птиц) против умения Натуралист-3 или IQ-6.
Подражание звукам животных работает так же, как и подражание пению птиц. Вообще-то, подражать можно только животным с характерным звуком. Таким образом, можно подражать рыку льва, вою волка или даже кваканью лягушки, но подражать кролику просто невозможно. Удачная проверка умения привлечет изображаемое животное, если хотя бы одно находится недалеко.
Персонажи с преимуществом Голос получают бонус +1 к умению Подражание.

### *Погружение в открытом костюме/TL (Open-Dress Diving) (Ментальное/Среднее) Акваланг-2*
Это умение позволяет погружаться под воду в “открытом” костюме: это закрытый шлем, в который снаружи с помощью насоса под давлением поступает воздух. Давление воздуха не дает попасть внутрь воде. Эта система работает довольно неплохо до тех пор, пока подводник находится вертикально, но если он упадет

или даже наклоняется сильнее, чем следовало, то внутрь попадает вода! Умение доступно в конце TL5 и в начале TL6, после которого такая система устаревает.
Проверку нужно делать каждые 5 минут и при каждом сложном маневре. При провале костюм наполняется водой и ныряльщик должен плыть на поверхность с пенальти к Плаванию -2. При критическом провале Погружения в открытом костюме или Плавания ныряльщик запутывается в веревках и не может всплыть. Если только человек на поверхности не потянет его вверх, он обречен.

### *Ориентирование/TL (Orienteering) (Ментальное/Среднее) IQ-5 или Навигация-2*
Это способность определить свое положение по ландшафту (американские военные называют это «навигацией на суше»). Проверки на Ориентирование делаются с пенальти от -1 до -10 (по решению мастера) за нахождение в незнакомом районе. Намного сложнее ориентироваться в арктической снежной пустыне, нежели в центре Кливленда!
Модификаторы: Проверки на Ориентирование получают бонус с +1 за точную карту, компас или четкий вид на солнце и звезды при наличие по крайней мере одного часа на наблюдение (эти бонусы не являются кумулятивными); +3 если у вас есть преимущество Чувство Направления или вы используете высокотехнологичную глобальную систему позиционирования или инерционный компас.

### *Катание на Коньках (Skating) (Физическое/Сложное) DX-6*
См. стр. 132, *Атлетические Умения.*

### *Геодезия/TL (Surveying) (Ментальное/Среднее) IQ-5*
См. стр. 158, *Научные Умения.*

### *Выживание (Город) (Survival [Urban]) (Ментальное/Среднее) IQ-5*
Это умение выживать в городской среде, независимо от того, переполнена она или пуста. Социальные проблемы в городе относятся к умению Знание улиц. Специалист по Выживанию в городе, к примеру, сможет найти чистую дождевую воду; обнаружить люк сверху или снизу; быстро найти вход в здание, выход, лестницу и т.д.; обнаружить и избежать физически опасных мест, к примеру, рушащихся зданий; сам сделать и прочитать городские карты, будет уметь выбраться из неизвестных районов города; найти теплое место для ночлега, когда на улице холодно; и найти нужные ему здания, не спрашивая никого, просто с помощью городского чутья.

## Профессиональные Умения

### *Счеты (Abacus) (Ментальное/Среднее) Нет уровня по умолчанию*
Это умение позволит вам вести вычисления с помощью счет. Простые задачи можно решить за секунду, сложные за две; очень сложные и составные могут потребовать 5 секунд или больше. Провал проверки умения выдаст неправильный ответ. Критический успех уменьшит время вычисления в два раза (кроме самых простых задач); критический провал выдаст неправильный результат, который очень похож на правильный.

### *Авиация/TL (Aviation) (Ментальное/Среднее) IQ-5*
Профессиональные летчики помимо умения летать должны обладать еще многими знаниями: обычно это умение читать карты, навигация, практическая метеорология, знание законов и положений касаемо воздушного транспорта и т.д.

### *Бармен (Bartender) (Ментальное/Среднее) Пирушки-3*
Это умение содержать профессиональный бар, а также знание, как готовить различные коктейли. Профессиональный бармен также знает, как общаться с посетителями в дружественной манере – а также должен уметь успокоить сильно выпивших людей до того, как они начнут все крушить. При высоком уровне это умение начинает сближаться с выступлением, бармен может сделать из своей рутинной работы настоящее шоу – например, смешивать коктейли, выполняя трюки и показные движения, и преподносить свои новые напитки красиво и необычно.
И, наконец, бармен будет знать законы связанные с алкоголем и его потреблением, а также сумеет вычислить, кому и сколько надо наливать, чтобы тот не отравился.

### *Куртизанка (Courtesan) (Ментальное/Среднее) Хорошие манеры-5*
Это умение отражает финансовую сторону высококлассной проституции (оно довольно сильно отличается от профессионального умения Уличная проститутка). Оно включает в себя знание, как избежать лишних осложнений с законом или организованной преступностью, умение завести профессиональные связи,

умение успокоить или убежать от буйных клиентов, знание различных техник профессионального обольщения. Также оно включает в себя знания защиты от заражения различными болезнями или беременностью, доступные на соответствующем техническом уровне.

### *Использование Кибердеки/TL (Cyberdeck Operation) (Ментальное/Очень Сложное) Использование Компьютера-8*

Это умение пользоваться кибердекой, подключаемой к нервной системе; она существует только в мирах, где есть Сеть. Умение отражает то, насколько хорошо вы перемещаетесь по сети, сколько программ вы можете контролировать одновременно и многое другое. Больше информации можно найти в 3 главе книги ***GURPS Cyberpunk***.

Чтобы манипулировать сетью нестандартными методами, понадобится и это умение, и умение Компьютерный взлом (Computer Hacking) (стр. 155). Когда вы взламываете что-то в сети, эффективное значение вашего умения Использование Кибердеки не может быть больше вашего умения Компьютерный взлом.

### *Экзорцизм (Exorcism) (Ментальное/Сложное) IQ-6 или Теология-3*

Для того, чтобы изгнать нечистую силу из её жертвы, требуется умение Экзорцизм. Персонаж, не обладающий преимуществом Духовный сан (Clerical Investment) получает пенальти -4 к умению Экзорцизм или к значению по умолчанию при попытке произвести ритуал – он может знать сам ритуал, но у него отсутствует святая мощь клириков. NPC-священник обычно будет производить этот ритуал бесплатно, *если* персонаж действительно одержим.

Экзорцизм - это не магическое, а религиозное умение, требующее проведения сложного ритуала (хотя, в зависимости от вида духа, ритуал может быть проведён одинаково эффективно как Малайским шаманом, так и католическим священником). Длительность ритуала зависит от НТ духа (обычно 15 минут за каждое очко НТ, захваченное духом). По окончании ритуала экзорцист делает проверку умения или его значения по умолчанию. Некоторые духи будут вести себя спокойно, ожидая борьбы; другие буду пытаться отвлечь экзорциста и не дать ему завершить ритуал. Если проверка проваливается, то бес остаётся, и персонажу, который проводил ритуал, нужно ждать как минимум неделю, чтобы повторить ритуал. При критическом провале экзорцист делает проверку на испуг по таблице (см. стр. B94), добавив 10 к значению на кубиках. Более того, даже если он остается в здравом уме, он может никогда больше не согласиться изгонять подобного беса.

Критический успех автоматически изгоняет духа или беса. Если проверка оказывается просто удачной, то происходит быстрое состязание умений: Воля + Экзорцизм изгонявшего против ST + IQ беса. При борьбе с духом, вселившимся в человека, изгоняющий беса прибавляет к своему значению ST и Волю человека, в которого бес вселился, так как он тоже будет стараться “вытолкнуть” духа из себя (соответственно, этого не происходит при изгнании духа из трупа или из какой-то местности). Если побеждает дух, то он остаётся, а экзорцист может повторить ритуал только через неделю.

Однако удачная проверка IQ после проваленной попытки изгнать беса может дать экзорцисту какую-то полезную информацию о бесе, которая может пригодиться при последующих попытках. Она выражается как бонус +2 к умению. Разрешен только один такой бонус.

При удачной проверке дух успокоится. Он потеряет власть над порабощенным телом и, вероятно, исчезнет, посрамленный. Сделайте бросок на реакцию. Только при Слабой (Poor) или лучшей реакции он улетит мирно, а при Плохой (Bad) или Очень плохой (Very Bad) дух приложит все усилия и воспользуется всеми своими возможностями, чтобы отомстить экзорцисту и всем, кто находился поблизости.

### *Предсказание Судьбы (Fortune Telling) (Ментальное/Среднее) IQ-4 или Заговаривание зубов (Fast Talk)-3*

Это профессиональное умение угадывать характер клиента и его желания и делать так, чтоб он остался доволен после сеанса. Очень опытные предсказатели берут большую плату за свои сеансы. Умение включается в себя знание различных методов гадания: хиромантии, френологии, гадания по чайной заварке, с помощью хрустально шара и карт таро. Астрология является исключением – она требует гораздо более специализированных знаний и является отдельным умением (см. умения Астрономия, стр. B60), но Астрология и Предсказание Судьбы могут использоваться вместе, что позволит предсказателю описать гороскоп максимально точно и эмоционально.

Если предсказатель согласится на пенальти -3, то он может вытягивать информацию из человека:

“О… я вижу огромную печаль в твоем недавнем прошлом,”

“Да! Меня бросила жена.”

“И она не единственный близкий человек, который предал тебя.”

“Это тоже верно – он сбежала с моим партнером по бизнесу.”

Это умение модифицируется с помощью Харизмы. Персонажи с преимуществом Эмпатия получают бонус +3 к этому умению (включая использование по умолчанию).

### *Нотная Грамота (Musical Notation) (Ментальное/Легкое) Нет уровня по умолчанию*
Это умение читать и писать ноты. Заметьте, что это умение не позволяет сочинять музыку, но если вы сочинили какой-то отрывок, вы сможете его записать и позволить играть его другим

### *Попрошайничество (Panhandling) (Ментальное/Легкое) Заговаривание Зубов-2, Бард-3 или IQ-5*
Это умение выпрашивать еду или деньги у незнакомых людей: как правильно к ним подойти и как избежать неприятностей, связанных с законом. Удачное использование умения даст 0.50$*число, выпавшее на кубиках. Провал означает, что вам отказали. Критический провал означает, что тот, у кого вы просили, позвал полицию или физически вас атаковал. Критическая удача даёт какой-то неожиданный бонус: вас накормят ужином, подселяться полезной информацией или дадут что-то полезное (зонтик, пальто, новые ботинки). Активный попрошайка за час может сделать 2d попыток использовать умение, если он находится на оживленной улице.
Попрошайничество модифицируется Харизмой, и персонажи, обладающие преимуществом Жалостный (Pitiable) (см. стр. 29), получают бонус +3. Модификаторы Внешность действует на умение *в обратную сторону* – другими словами, красивые люди получают пенальти при использовании умения, а некрасивые бонус (но это правило не распространяется на людей с ужасающей или чудовищной внешностью; см. стр. 80). Попрошайки могут использовать умение Маскировка, чтобы выглядеть хуже, чем они выглядят на самом деле.

### *Моряк/TL (Sailor) (Ментальное/Среднее) IQ-5*
Профессиональные моряки обладают многими знаниями помимо умения управлять судном. Обычно это включает в себя базовое умение читать карты и знания навигации, практической метеорологии, морских законов и положений и т.д.
См. *Управление судами, стр. 161.*

### *Темпоральные операции/TL (Temporal Operation) Темпоральная Электроника (Temporal Electronics)-2*
Это умение использовать машину времени. Удачная проверка умения переносит вас точно в то время и место, куда вы и хотели, без нежелательных осложнений. Неудачная проверка может привести к тому, что вы окажетесь на неделю раньше, чем хотели, на высоте 15 футов над землей, без части багажа или заболеете Временной болезнью (стр. 84). Мастер может сделать таблицу неудачных эффектов или просто придумывать их на ходу.
В кампаниях, где операторы в “настоящем” времени сидят за консолью, а агенты путешествую во времени, проверка умения может потребоваться для того, чтобы вернуть агентов назад. Это всегда необходимо, если операторы – игровые персонажи. Если же за операторов играет мастер, то когда нужно он может просто использовать кубики и отыгрывать их. (“Роджер, мы видим, как казаки заряжают ружья, и мы делаем все, чтобы поскорей тебя вытащить от туда, подожди еще несколько минут…”)
Если метод путешествия во времени в кампании подразумевает использование наркотических средств или гипноза вместо машины, то это единственно умение, связанное со временем, которое можно использовать и оно по умолчанию относится к умению Врачебное дело-5 или Биохимия-7. Мастер может позволить использовать другие значения по умолчанию для других способов путешествия во времени. В кампании в Викторианскую эпоху, где машина времени, как у Уэллса, сделана из латуни и хрусталя, с десятками движущихся частей, это умение может по умолчанию равняться Механике-5… Если Механик будет изучать ее довольно долго, то он возможно сумеет понять принцип работы!
В кампании, имеющей место сразу в нескольких временах, это умение “Межвременные операции” (Parachronic Operation).

### *Машинопись (Typing) (Физическое/Легкое) DX-4 или Специальные значения по умолчанию (см. ниже)*
Это умение пользоваться пишущей машинкой. Скорость печатания равна (значение умения)*3 слов в минуту на печатной машинке или (значение умения)*5 на электронной клавиатуре TL7. После 1880 года машинистка может найти работу. После 1900 это умение почти всегда необходимо для работы в офисе. Журналистика, право и многие другие профессии требуют хоть какого-то знакомства с печатной машинкой. (Люди, работающие по этим профессиям, могут считать значением по умолчанию умения Машинопись значение их Профессионального умения-3.)

### *Видеопроизводство/TL (Video Production) (Ментальное/Среднее) IQ-6 или любое постановочное умение-4*

См. стр. 130, *Творческие умения.*

## Психические умения

### *Чувство Тела (Body Sense) (Физическое/Сложное) DX-6 или Акробатика-3*

См. стр. 131, *Атлетические Умения.*

### *Полёт (Flight) (Физическое/Среднее) DX-4*

См. стр. 131, *Атлетические Умения.*

### *Ментальный блок (Ментальное/Среднее) Воля-4*

Хотя данное умение ради удобства отнесено в раздел Психических, оно *не требует* наличия пси-способностей. Ментальный блок – это способность создать непсионическую ментальную преграду, не дающую психоникам видеть ваши мысли или чувства с помощью Чтения мыслей или умения Почувствовать эмоции (но только с их помощью).

Примером ментального блока могут являться производимые в уме сложные математические вычисления или непрерывное чтение стихов. Любой может делать это в течение короткого времени (проверка против IQ или Воли+4), но чтобы намеренно поддерживать ментальный блок во время другого занятия, в состоянии стресса или более минуты, требуется умение.

Мастер может потребовать проведения проверки на Ментальный блок, когда встает вопрос, думал ли некто о чем-то важном. Это нужно даже если человек не обладает данным умением – делайте проверку умения по умолчанию. Новая проверка требуется каждую минуту, когда человек ничего не делает, или каждый ход в бою или в стрессовой ситуации (например, кто-то очень *старается* не думать о чем-то, что его сильно беспокоит).

Если используется данное умение, проводите Состязание в умениях Ментальный блок и Чтение мыслей ежеминутно. Оно отдельно от остальных проверок, требуемых, чтобы заставить работать Чтение мыслей или прорваться сквозь Ментальный Щит. Если объект выигрывает, то шпик не увидит ничего, кроме стихов или таблицы умножения. Если он проигрывает, то блок не удался. Успешное Чтение мыслей позволит увидеть его мысли частично или целиком.

Если пытающийся поставить Ментальный блок терпит критическую неудачу, то *он думает об этом в подробностях* – на самом видном участке сознания!

Если человек не делает *ничего другого*, кроме как концентрируется на блокировании, он получает бонус +2. Ментально или физически оглушенный человек получает –3 к проверке. Проверки при попытке спрятать не мысли, а *эмоции* сложнее, и они выполняются с пенальти –2 или больше, в зависимости от того, насколько сильными мастер считает эмоции. Мастер может наложить дополнительные минусы за иные обстоятельства, например, при попытке скрыть эмоции, подбираясь к жутко ненавистному врагу.

### *Парафизика/TL (Paraphysics) (Ментально/Очень Сложное) Нет уровня по умолчанию Требования: Физика и Биохимия 12+*

См. стр. 157, *Научные Умения.*

### *Псионика/TL (Psionics) (Ментальное/Очень Сложное) Нет уровня по умолчанию*

См. стр. 158, *Научные Умения.*

## Научные Умения

### *Счеты (Abacus) (Ментальное/Среднее) Нет уровня по умолчанию*

См. стр. 153, *Профессиональные Умения.*

### *Алхимия/TL (Alchemy) (Ментальное/Очень сложное) Нет уровня по умолчанию*

См. стр. 148, *Магические Умения.*

### *Искусственный Интеллект/TL (Artificial Intelligence) (Ментальное/Сложное) Программирование-3 или Обучение-5*

Это умение отражает знание новейших разработок в сфере создания искусственного интеллекта и умение тренировать обучаемые машины. Чтобы обучать ИИ в какой-то сфере, умение учителя в данной области должно быть выше, чем у машины. Он может работать с экспертом в выбранной сфере, но умение ИИ в этой сфере никогда не превысит умение учителя больше чем на 2 уровня и никогда не превысит умение научного сотрудника.

Чтобы вычислить время, требуемое для тренировки, присвойте значению Интеллекта ИИ технический уровень, при котором он был создан и считайте, что одно очко персонажа эквивалентно месяцу тренировки. По окончанию месяца тренировки, тренер должен сделать удачную проверку умения Искусственный Интеллект. В противном случае ИИ не получает очко персонажа.
К примеру, системе TL8 надо изучить Зоологию на уровне 11. Зоология - Ментальное/Сложное умение, поэтому уровень 11 (IQ+3) будет стоить 10 очков (см. стр. B44). Тренировка займет как минимум 10 месяцев – больше, если хотя бы одна проверка окажется неудачной.

### *Картография/TL (Cartography) (Ментальное/Среднее) IQ-5 или Геодезия-5 или Навигация-5*

Это умение создавать и читать карты и схемы. При TL7+ умение включает в себя знание компьютерных технологий создания карт и знание технологий создания карт, основываясь на информации, полученной с сенсоров.
Персонажи, которые хотят нанести на карту территорию, через которую проходят, должны сделать проверку умения, чтобы установить, точной ли получилась карта.

### *Компьютерный Взлом/TL (Computer Hacking) (Ментальное/Очень Сложное) Использование Компьютера-8 или Программирование-4*

Данное умение используется для того, чтобы взламывать компьютерные системы или счета, к которым у вас нет легального доступа. Удачная проверка умения требуется, чтобы получить доступ к системе или счету, а также чтобы внести какие-то изменения в определенную систему. При провале вам не просто не удается получить доступ к информации, но вы также оставляете свидетельствующие против вас улики.
Очень сложная система даст пенальти к умению от -1 до -15. Модификатор назначается мастером в зависимости от сложности системы.
Не обязательно наличие кибердеки – достаточно обычного терминала с доступом к системе (либо прямым, либо через систему коммуникаций). Однако это умение *можно* использовать вместе с кибердекой в кампаниях, где подобное оборудование доступно. Детали см. в Главе 4 книги ***GURPS Cyberpunk***.

### *Теория Заговора (Conspiracy Theory) (Ментальное/Очень Сложное) История-4 или Оккультизм-4*

Это умение отражает знание взаимосвязанных систем конспирации. Теоретик в этой области знает ту сторону истории, которая связана с заговорами – к примеру различные организации, которые стояли за убийством президента Кеннеди или Французской Революцией. Но умение *не* дает знания о том, каким образом работают секретные организации *сегодня*. Человек, знакомый с Теорией Заговора, иногда может вычислить, было ли некое событие случайностью или результатом деятельности секретных организаций. В зависимости от обстоятельств, возможны пенальти от -1 до -5. Только критическая удача даст информацию о виновниках или причине происшествия.
Помните, что даже человек, не обладающий этим умением, иногда может заметить работу тайных организаций. В некоторых случаях такие умения, как Криминалистика, Судебная экспертиза, Оккультизм или другие научные умения могут работать так же, как и Теория Заговора и позволят вам понять, что *здесь что-то не так.*
См. *История: эзотерика,* стр. 157.

### *Криптоанализ/TL (Cryptanalysis) (Ментальное/Сложное) Особенные значения по умолчанию; см. ниже*

Это умение *взламывать* коды, а также узнавать, анализировать и взламывать шифровальные системы. Оно может быть использовано в военное время, для шпионажа или просто в бизнесе, когда высоки ставки. Оно может включать в себя все от автоматических шифровальных систем до несложных шифров.
Умение не действует по умолчанию, когда речь идет о современных высокотехнологичных шифрах. Но шифры до XX века были намного проще. Даже в кампаниях по настоящему и будущему времени можно встретить простые шифры. У террористов редко есть доступ к хорошему шифровальному оборудованию. Да и шпионам иногда не достает оборудования или подготовки в современном криптоанализе. Таким образом, персонажи могут встретить обычные шифры, используемые уже сотни лет. В таких случаях, навык по умолчанию - это Математика-3 или IQ-5. Или же мастер может выдать игрокам закодированное сообщение, чтобы они попытались его расшифровать.
Также персонажи с этим навыком могут сами придумывать методы шифрования. Когда они создают быстрый шифр, обратите внимание, насколько им удалась проверка Криптоанализа. Это значение равняется минусу, который получит враг, пытающийся расшифровать код. Делая проверку с -2, шифровальщик может изобрести код, который будет выглядеть как обычный разговор, не привлекая таким образом ненужного внимания.

Те, у кого есть доступ к компьютеру, получают бонус от +1 до +5 при использовании криптологии. Домашний компьютер дает +1, миникомпьютер +2, мейнфрейм от +3 до +4 и суперкомпьютер +5. Пользователь должен быть опытен в умении Программирование или Использование Компьютера, уровень одного из которых должен быть 15+. Также необходима определенное программное обеспечение.
При декодировании наличие примера кода с расшифровкой дает +5. Если сообщение, которое необходимо расшифровать, короче 25 слов, то проверка делается -5. Любой человек, обладающий Математическими Способностям, может добавить их к проверкам Криптоанализа.
Криптоаналитическая тренировка требует сверхсекретного/особого доступа специального разведывательного управления США и подобного доступа в армиях других стран. Таким образом, те, чьи недостатки могут угрожать интересам безопасности, не могут изучить это умение по нормальным каналам. Кроме того, специалисты с этим умением становятся целью вражеских шпионов. Начальство дважды подумает, прежде чем позволит специалисту по криптоанализу участвовать в опасном задании. Но шпионы и криминалитет могут найти путь в обход обычных ограничений. Разведка с хорошими связями может найти способ обучить некоторых своих агентов, используя неофициальные каналы. Иностранные криптографы могут оказаться втянуты в двойную игру.

### *Криптография/TL (Crypthography) Специальные значения по умолчанию; см. ниже*
Это умение позволяет кодировать информацию, оно является прямой противоположностью предыдущему умению – Криптоанализ – и, как и предыдущее умение, включает в себя использование различных систем шифрования, кодов и шифров. Модификатор сложности для шифрования должен базироваться на сложности предстоящей процедуры и на том, насколько хорошо она вам известна.
Шифровальщики могут сами придумывать коды и шифры. Когда они создают быстрый шифр, заметьте, насколько успешно прошла проверка умения Криптография. Это число будет равняться пенальти, которое получат дешифровщики при расшифровки этого кода. Пенальти -2 получится при расшифровки закодированного сообщения, которое является обычным общением, защищенным от лишних соглядатаев. Любой человек может сделать *банальный* код или шифр, сделав проверку значения IQ-5, но у такого шифра не будет никакого пенальти при дешифровке.
Чтобы создать более эффективный код, требуется 3d дней работы плюс дополнительный день за каждую проваленную проверку. Пенальти при расшифровке такого шифра равняется числу, на которое успешна проверка умения Криптография, *помноженному на два.* Это означает, что профессиональный шифровальщик (умение 20-25) может с легкостью создавать шифры, расшифровка которых возможна при пенальти от -20 до -30! Если пенальти понижает эффективное значение умения Криптоанализ ниже значения 3, то считается, что этот шифр данный дешифровщик *не сможет* расшифровать даже при критическом успехе.
Шифровальщики подвергаются тем же ограничениям по безопасности, что и дешифровщики. Предыдущие книги по ***GURPS*** спутали это умение с Криптоанализом (выше) и Криптологией (ниже), но эти умения не одно и то же. В кампании, где используются все три этих умения, Криптография по умолчанию относится к обоим другим умениям с пенальти -5 (и обратно).

### *Криптология/TL (Cryptology) (Ментальное/Сложное) Специальные значения по умолчанию; см. ниже*
Это наука о кодах и шифрах. Криптолог знает *теорию* шифровальных схем, как они развивались исторически и понимает, почему одни схемы эффективнее других. Криптолог может пытаться применить свои знания на практике, но это не его сильная сторона – он прежде всего теоретик, а не практик, и поэтому все эти попытки должны выполняться с пенальти -5 или больше.
Предыдущие книги по ***GURPS*** спутали это умение с Криптоанализом (выше) и Криптографией (выше), но эти умения не одно и то же. В кампании, где используются все три этих умения, Криптография по умолчанию относится к обоим другим умениям с пенальти -5 (и обратно).

### *Вычисления (Cyphering) (Ментальное/Легкое) IQ-2*
Это умение производить простые математические вычисления – сложение, вычитание, умножение и деление. В обществе, где царит безграмотность, этому умению нужно специально обучаться. Умение пригодится любому торговцу или администратору и является обязательным требованием для таких умений, как Бухгалтерский учет и Математика. Тот, кто владеет умением Математике, не должен делать проверку умения Вычисления.
Большинству крестьян это умение просто не нужно. Даже дворяне не были обучены этому умению. Значение по умолчанию этого умения – это счет на пальцах. Он возможен только для чисел меньше 20. Математические Способности дают бонус к умению. Преимущество Мгновенные Вычисления делает это умение ненужным.

### *Травник (Herbalist) (Ментальное/Сложное) Натуралист-6*
См. стр. 150, *Медицинские Умения.*

### *Знахарство (Herbary) (Ментальное/Среднее) Нет уровня по умолчанию, Требование: Ботаника 12+*

См. стр. 150, *Медицинские Умения.*

### *История: эзотерика (History: Esoteric) (Ментальное/Сложное) Нет уровня по умолчанию*

В мирах, где присутствует бессмертие, сверхсилы, оккультные заговоры, известная история будет неверной. Тайная История покрывает такие стороны истории, как информация о влиятельных организациях и людях, запутанных конспиративных организациях и прочих секретах. Сравните с умением *Теория Заговора*, стр. 155.

### *Гидрология/TL (Hydrology) (Ментальное/Среднее) Метеорология-6*

Гидрология – это наука о водных ресурсах земли – их особенностях, феноменах и распределении. Данная наука охватывает круговорот воды в природе: выпадение осадков, испарение и попадание воды из земли в реки, океаны, озера. Гидролог также может ответить на вопросы, касающиеся мер против наводнений, ирригации, эрозии, ледников, течений и т.д. Эквивалент данного умения для Титана (спутник Сатурна), метанология, представляет собой то же самое, но касается метановых океанов и потоков. Метанология по умолчанию равно Метеорология-8; обычная гидрология и метанология относятся друг к другу с пенальти -3.

### *Физика Гиперпространства/TL (Hyperspace Physics) (Ментальное/Очень Сложное) Нет уровня по умолчанию,*
### *Требования: Математика, Физика, Ядерная Физика 15+*

Физика Гиперпространства - это ответвление в физике, изучающее природу гиперпространства, точки прыжков и альтернативный ход времени в гиперпространстве. Обучаться этому умению можно начиная с технического уровня 9. Умение применяется при создании гипердвигателей и при поиске точек прыжка.

### *Оккультизм: Демонология (Ocultism: Demonology) (Метальное/Среднее) IQ-6*

Демонология – одно из *обязательных* специализаций умения Оккультизм и во многом копирует умение Теология. Умение отражает знания о злых духах: демонах, дьяволах и подобных существах, умение их узнавать и знание мест, где они живут. Оно может пригодиться для того, чтобы вычислить мощь определенного демона, его место в их иерархии, его привычки и особенности, а также то, как себя следует вести с ним. Также умение может быть использовано для того, чтобы определить одержимость демоном и (по решению мастера) в совокупности с Магическими способностями проводить Экзорцизм (стр. 153) так же эффективно, как и при наличии Духовного сана.

### *Оккультизм: Вампиры (Occultism: Vampire) (Ментальное/Среднее) IQ-6*

Эта специализация включает знания о вампирах: их привычках, сильных и слабых сторонах. Чаще всего те, кто владеет этим умением, будет заострять внимание на обнаружении и уничтожении вампиров. Умение может быть обширным, может быть очень узкоспециализированным – все зависит от разнообразия видов вампиров в выбранной кампании. Не рекомендуется разрешать игровым персонажам начинать игру с большим значением этого умения, так как это может позволить раскрыть тайну даже очень экзотических вампиров, если будет отсутствовать надлежащий контроль.

### *Устная Литература (Oral Literature) (Ментальное/Сложное) IQ-6*

В культурах, где отсутствует литература в привычном понимании слова, это единственное умение, связанное с литературой, которое допустимо. Так как оно является обычным в этих культурах, то на него не распространяется пенальти -5 за неграмотность (см. стр. B61).

### *Палеонтология (Paleontology) (Ментальное/Сложное) Уровни по умолчанию варьируются*

Это наука об ископаемых останках. Проверки умения делаются тогда, когда надо узнать окаменелое ископаемое или предположить гипотезу о его среде обитания, структуре тела, рационе и т.д. Удачная проверка (+4, если присутствует лабораторное оборудование) также может указать на примерный возраст объекта.

Палеонтолог может специализироваться в одной из следующих областей; у каждой есть свое особенное значение по умолчанию и они относятся друг к другу по умолчанию как -2.

*Палеозоология (Paleozoology)* (По умолчанию Зоология-4) изучает доисторических животных, исследуя раскопанные останки костей, еды, фекалий, следы и т.д.

*Палеоботаника (Paleobotany)* (По умолчанию Ботаника-3) изучает окаменелые древние растения.

*Палеоантропология (Paleoanthropology)* (По умолчанию Антропология-2) изучает человеческие останки и древние инструменты, а также отношения внутри примитивных племен и места их расселения.

*Микропалеонтология (Micropaleonthology)* (По умолчанию Ботаника-4 или Биохимия-3) изучает ископаемые, которые не видно невооружённым глазом. Это умение нельзя использовать вне лаборатории. Обычная Палеонтология по умолчанию равна любому из вышеперечисленных умений-2 или Антропологии-5.

### *Парафизика/TL (Paraphysics) (Ментальное/Очень Сложное) Нет уровня по умолчанию, Требования: Физика и Биохимия 12+*

Это наука, изучающая силы, на которых основаны псионические способности. Парафизик может выработать теоретический базис пси-способностей или психотронных устройств. Также он знает, как псионика взаимодействует с физическим миром.

### *Философия (Phylosophy) (Ментальное/Сложное) IQ-6*

Это наука о различных воззрениях, подобная Теологии (стр. B62). Каждая отдельная философия - это специализация. Человек, изучающий философию, не обязательно верит в те идеи, которые изучает, а, если и верит, то не обязательно считает, что они установлены свыше. Убеждения философа не всегда связаны с религиозными или сверхъестественными понятиями.

Умение подходит кампании по боевым искусствам, в которой , где персонаж знает боевые умения различных (и даже противостоящих друг другу) духовных учений; в случае примирения *философии* обеих школ, их можно безболезненно совместить (обратите внимание, что в Азии многие совмещают фактические противоположные религии, несмотря на значительные различия между ними).

Если во время приключения персонаж-философ задумывается над правильностью своих действий, мастер должен позволить ему сделать проверку Философии или Теологии (буддизма, даосизма, синтоизма или другой специальной религии). При успешной проверке и в зависимости от ее успешности, мастер может "просветить" персонажа, если это возможно, умной фразой или даже притчей. Мастер должен не говорить игрокам что делать, а показать, что чувствовал бы человек с предысторией персонажа.

Успешная проверка Философии может также предсказать действия других людей, исповедующих данную философию.

### *Фотоника/TL (Photonics) (Ментальное/Сложное) По умолчанию (другой вид Фотоники)-4 или (Такой же вид Электроники)-4; Требование: Математика.*

Это техническое умение, имеющее много общего с Электроникой, но оно имеет дело с волоконно-оптическим или *фотонным* оборудованием. Свойства фотонов, двигающихся по оптоволокну, сильно отличаются от свойств электронов, двигающихся по проводнику. Фотоника обычно используется для хранения и передачи электрической энергии, но ее также используют в таких областях, как связь и мейнфреймы.

### *Планетология/TL (Planetology) (Ментальное/Среднее) IQ-5, Геология-4, Метеорология-4 или другой вид Планетологии-3*

Это научное умение изучает структуру и условия – геологические, метеорологические, климатические, атмосферные, гидрографические и экологические – определенного типа планет. Вот различные умения: *Каменные/Ледяные Миры:* Меркурий/Плутон и подобные (также большинство лун, астероидов и других маленьких планет без атмосферы). *Подобные Земле:* по существу все обитаемые планеты. *Похожие на землю, но недружелюбные:* Титан и подобные. *Газовые:* Юпитер/Уран и подобные.

Метеорологию можно использовать вместо некоторых других умений. Геология и Метеорология по умолчанию равны Метеорологии-3; Ботанике, Экологии и Зоологии -4; Выживание в местности с физическими особенностями соответствующего мира -5. Более детальной информацией обладают специалисты в соответствующих умениях – Геологии, Метеорологии и т.д. Мастер может назначать пенальти при изучении тех миров, которые сильно отличаются от своего “типа”.

### *Вероятностная Физика/TL (Probability Physics) (Ментальное/Очень сложное) Нет уровня по умолчанию; Требования: Математика, Физика и Ядерная Физика 15+*

Крайне сложная область науки, изучающая саму природу реальности. Достижениями этой науки могут стать такие “волшебные” технологии, как анти-гравитационные аппараты, оружия, нарушающие закон причинности и т.д. Эта наука тесно связана с Физикой Гиперпространства (Hyperspace Physics), но принято, что оно всё же является отдельным умением.

### *Псионика/TL (Psionics) (Ментальное/Очень Сложное) Нет уровня по умолчанию*
Это *наука* о пси-способностях. В мирах, где научный базис пси-способностей доступен широкой публике, изучение этого умения не требует чтобы обучающийся обладал пси способностями. Псионика тесно связана с Вероятностной Физикой.

### *Наука! (Science!) (Ментальное/Очень Сложное) Нет уровня по умолчанию; Требования: см. ниже*
Наука! - это киношное умение и оно не подходит для реалистичных кампаний. Оно создано для того, чтобы с помощью него можно было изображать ученого с телеэкрана, который знает немного – или наоборот много! – обо *всём.*
Вы знакомы абсолютно со всеми основами технических или теоретических наук. Вы чувствуете себя в своей тарелке, когда осуществляете химический эксперимент, ведете археологические раскопки или объясняете социальную теорию. Вы – "Мистер Всезнайка".
Это умение не позволит вам придумать какую-то новую теорию, изобретение или эксперимент, но при удачной проверке вы будете знакомы с любой теорией, любым изобретением или экспериментом, который создал *кто-то другой*, *в любой области науки*, и сможете повторить его при наличии соответствующего оборудования. По желанию мастер может использовать это умение в виде *бога из машины*. "Вы вспоминаете интересный эксперимент своего коллеги Доктора Юнца с амебой. Конечно, та амеба была меньше вашего бьюика, но все равно должна работать."
Чтобы взять умение Наука! умение Исследования должно составлять 13 или выше. Далее вы должны выбрать два умения (потратив как минимум 2 очка на каждое, всего 4) из списка: Агрономия, Алхимия, Антропология, Астронавигация (если возможно), Астрономия, Биохимия, Ботаника, Химия, Программирование, Диагностика, Экология, Экономика, Электроника, Инженерия, Судебная экспертиза, Генетика, Геология, Лингвистика, Математика, Металлургия, Метеорология, Натуралист, Ядерная Физика, Врачебное дело, Физиология, Психология, Хирургия, Ветеринария, Сверхъестественная Наука, Зоология или какое-либо другое Ментальное/Сложное или Ментальное/Очень Сложное научное умение (сюда не входят гуманитарные науки). Ваше умение Наука! Никогда не может превышать значение на 2 меньшее, чем самое *низкое* требуемое умение. Например, если требуемыми умениями являются Биохимия 16 и Ботаника 14, то умение Наука! Не может быть больше 12.
Любой персонаж, чье значение умения Наука! равно 13 или выше будет называться "Профессором", не важно получал ли он высшее образование в институте или нет.
Примерами персонажей с этим умением могут стать такие люди, как Букару Банзай, Профессор Челенджер, доктор Ван Хельсинг, Профессор из "Острова Гиллигана" и доктор Квест из мультфильма *"Джонни Квест"*.
Для соответствующих магических умений смотрите *Тауматологию,* стр. 149.

### *Скоростное чтение (Speed-Reading) (Ментальное/Среднее) Нет уровня по умолчанию; Требование: Грамотность*
Вы натренированы читать в два-три раза быстрее обычного человека. Обычно скорость чтения пропорциональна Интеллекту (точная скорость зависит от шрифта или почерка); персонаж, обладающий этим умением, может добавить уровень в этом умении к Интеллекту при вычислении скорости чтения. Само значения умения используется, чтобы вычислить, сколько вы запомнили. Если вы провалили проверку умения, то должны сделать проверку IQ минус число, на которое не удалась проверка каждый раз, когда хотите вспомнить что-то из прочитанного. Позже вы можете вернуться и перечитать материал, чтобы восполнить пропуски.
Персонажи, обладающие преимуществом Фотографическая Память, все равно должны делать проверку умения Скоростное Чтение, но если ее они проваливают, то при попытках вспомнить получают бонус +5.

### *Геодезия/TL (Surveying) (Ментальное/Среднее) IQ-5, Картография-5 или Навигация-5 Требование: Математика*
Это умение отражает знание геодезии и умение наносить на карту географические зоны. А именно, это специализированная ветвь математики, которая учит определять площадь участка земной поверхности, определять ее границы и контур, а также аккуратно наносить все это на бумагу.

### *Темпоральная Электроника/TL (Temporal Physics) (Ментальное/Сложное) Темпоральные операции-6 или Другой вид Электроники-5 Требование: Темпоральная Физика(Temporal Physics)*
Это специализация умения Электроника (см. стр. B43), которая имеет дело с постройкой и починкой машин времени. Практикующихся в этом умении людей обычно называют "темпоральными инженерами", но это умение *никак* не связано с умением Инженерия.

Значения по умолчанию не существует у тех персонажей, которые происходят из миров, где не практикуется путешествия во времени – а в некоторых мирах игровые персонажи могут сами оказаться изобретателями машины времени, и это делает их единственными в мире Темпоральными Инженерами.
В кампании, имеющей место сразу в нескольких временах, это умение "Межвременные операции" (Parachronic Operation).

### *Темопральная Физика/TL (Temporal Physics) (Ментальное/Очень Сложное) Темпоральная Электроника-6 или Физика/TL9+-4 Требование: Физика/TL9+*

Это теоретическая наука, изучающая путешествия во времени. В кампаниях умение может пригодиться, чтобы увеличить возможности оборудования сверх правил. Инженеры и операторы тоже могут это делать, они смогут делать это быстрее и с большим шансом на успех, если физик уже теоретически проработал эту попытку. (Конечно, если теория физика окажется ложной, то люди, пытающиеся ее реализовать на практике, могут заметить ошибку или же пострадать от катастрофы.)
В кампании, имеющей место сразу в нескольких временах, это умение "Межвременные операции" (Parachronic Operation).

### *Танатология (Thanatology) (Ментальное/Сложное) Диагностика-5, Психология-5, Социология-5, или Профессиональное Умение: Гробовщик(Mortician)-3*

Это наука о смерти во всех ее проявлениях. Она включает в себя патологию, бальзамирование, а также изучение смерти и ее проявлений в истории, социологии, психологии, теологии, оккультизме и мистицизме. Танатологию обычно изучает культисты или люди, которые стали жертвами воздействия неземных оккультных сил. Тем не менее, можно и бесстрастно изучать эту науку, не подвергаясь опасности потерять здравый рассудок, а человек, который скрупулезно изучает этот предмет, может понять мотивы и методы оккультистов.

### *Тауматология (Thaimatology) (Ментальное/Очень Сложное) IQ-6*

См. стр. 149, *Магические Умения.*

### *Странная Наука (Weird Science) (Ментальное/Очень Сложное) Нет уровня по умолчанию*

*Это не реалистичное умение, и его нужно разрешать только в киношных, смешных или столь же странных (разумеется) кампаниях.*
Это умение создавать новые невероятные фантастические научные теории задолго до их нормального изобретения. Удачная проверка умения даст +5 бонус к любой попытке что-либо изобрести, используя правила изобретения на стр. 125. Удачная проверка также дает +1 к проверкам на Создание геджетов (Gadgeteering) (см. стр. 121), и +2 к любой проверки Научного умения, когда дело обстоит с чем-то выходящим за рамки обычного. Критически провалы этого умения всегда очень эффектны, но не обязательно опасны или смертельны. Критическая удача при использовании этого умения дает персонажу помимо решения нужной проблемы какие-либо невероятные знания о совершенно другом предмете. (Это можно считать интуитивной догадкой).
Странную Науку также можно использовать для анализа артефактов пришельцев или других технологий, лежащих далеко за рамками возможностей простых смертных. Таким образом, удачная проверка умения может дать персонажу уровень по умолчанию в умении Пилотирования звездолета TL14 или позволит запрограммировать видеомагнитофон TL7. К сожалению, многие люди с этим умением так поглощены сложными теориями, что у них может вызвать трудность использование простого кухонного крана.

### *Ксенобиология/TL (Xenobiology) (Ментальное/Среднее) Нет уровня по умолчанию*

Это наука в целом о каком-либо типе жизни соответствующего типа планет. Выберите одно из умений:
*Камень/Лед:* Меркурий, Плутон.
*Землеподобные:* планеты похожие на Землю.
*Планеты с враждебными природными условиями:* Титан.
*Газовые Гиганты:* Юпитер/Уран.
Ксенобиологию можно использовать вместо некоторых других умений. Зоология, Экология, Ботаника относятся к ней с пенальти -3; Генетика, Биохимия и Физиология с -4. Для более детальной информации о какой-то жизненной форме проконсультируйтесь у персонажа, владеющего биологическим умением на уровне эксперта. Мастер может налагать пенальти в случае, когда какой-либо мир сильно отличается от своего типа.

### *Ксенология/TL (Xenology) (Ментальное/Сложное) IQ-6*

Это умение отражает общие знания о наиболее значительных расах пришельцев в известной вселенной, об их культурах, образе жизни, нравах, сообществах и психологии. Умение позволяет идентифицировать расу и даст информацию о ее культуре, физическом строении, атрибутах и о возможных моделях поведения; также оно дает *самую основную* информацию о новых расах пришельцев. Оно также может пригодиться в фэнтэзийном модуле с огромным и в большинстве своем неизученном мире с десятками неизвестных рас. Удачная проверка умения требуется перед тем, как вступить в Дипломатический контакт с представителями чужой расы; каждая раса требует различного подхода и у каждой – свои особенности, поэтому и нужна проверка Ксенологии. Если проверка провалилась, то умение Дипломатия получает пенальти -4.
*Модификаторы:* +1 или больше для похожих рас; от –1 до –6 для “очень чуждых” рас. Сложные вопросы должны налагать соответствующие пенальти. Длительные наблюдения за расой должны давать бонусы, особенно для новых рас. Ксенолог может специализироваться на какой-то определенной расе пришельцев, получая бонус +5 к проверкам умения на эту расу и -1 к проверкам на другие расы.
Глубина познаний ксенолога также зависит от количества известных науке рас: -1 если 5-10 рас, -2 если 11-50, -3 если 51-100, -4 если более 100. Это относится только к запоминанию фактов об уже известных расах. При встрече с доселе неизвестной расой опыт в общении с различными расами является преимуществом: +1, если 11-50 рас уже известно, +2 если известно более 50 рас.

## Социальные Умения

### *Оценка Красоты (Appreciate Beauty) (Ментальное/Очень Сложное) Соответствующее ремесленное или творческое умение, IQ-5 или Хорошие манеры-5*
См. стр. 129, *Творческие Умения.*

### *Эротическое Искусство (Erotic Art) (Физическое/Сложное) Акробатика-5; Требование: Сексапильность-13*
Это умение отражает основные знания о продвинутой технике секса. Все игровые эффекты на выбор мастера.
В настоящее время это умение пользуется популярностью только в Восточных культурах, особенно в тантрическом индуизме. Профессионалы в этом умении обычно экспериментируют с людьми, которые лично им нравятся.

### *Запугивание (Intimidation) (Ментальное/Среднее) ST-5 Артистизм-3*
Это умение убедить в чем-то кого-либо путем запугивания. Смысл его состоит в том, чтобы заставить жертву поверить, что вы можете и хотите, а возможно, даже стремитесь сделать с ней что-то очень нехорошее.
Умение запугивать может заменить бросок реакции в любой ситуации, хотя оно дает -3 при просьбе о помощи. Успешная проверка на запугивание дает Хорошую (но обычно не Дружественную) реакцию, проваленная - Плохую. При критическом успехе жертва должна сделать проверку на Испуг с -10!
Точный результат успешной проверки зависит от объекта воздействия. Честный гражданин вероятно будет сотрудничать, злясь или напустив на себя фальшивую радость. Бомж может вылизывать ваши ботинки (и даже стать искренне лояльным). А какой-нибудь крепкий качок может не испугаться, а заявить "Ты парень что надо!". Это решает и отыгрывает мастер.
Если Запугивание используется против игрового персонажа (или, если захочет мастер, против NPC), то также можно провести Состязание Запугивание против Воли. См. *Проверки на влияние* на полях стр. B93.
*Модификаторы:* До +2 за демонстрацию силы или кровожадности, +3, если он сверхсильный или нечеловечески кровожаден. Репутация, безусловно, также оказывает сильное влияние! +1 за каждый 6’’, на которые вы выше жертвы, -1, если вы наоборот ниже (-2, если ниже более, чем на 6’’). +2 за Отвратительную внешность, +3 за Чудовищную Внешность и +4 за Ужасающую внешность. Неестественное существо (например вампир, оборотень или пришелец), который *выглядит* как человек получает бонус +3, если жертва знает о его настоящей природе, если конечно такое не является в мире обычным!
Мастер по желанию может добавить дополнительный бонус +1 за очень устрашающий диалог, но также должен назначать пенальти, если персонаж, пытающийся кого-то запугать, неловок или ведет себя неуместно. Бесстрашие (Fearlessness) (стр.25) работает и *против* попыток запугивания. Мастер должен налагать *любое* пенальти, если игровой персонаж пытается запугать кого-то, кого, как считает мастер, запугать невозможно. Это относится к тем, кто обладает преимуществом Невозмутимость (стр.31).
*Магические и Пси Модификаторы:* Заклинания и пси способности могут быть использованы для запугивания. Если что-либо из этого используется в дополнение к простой попытке запугать, добавьте +2 при удачной попытке. +4 при критическом успехе. Провал никаких особых эффектов вызывать не должен, разве что мастер сам захочет каким-то образом наказать за критический провал.
*Запугивание Группы:* Это умение может быть использовано сразу против группы людей. За каждые 5 человек в группе назначается пенальти -1 к умению - до максимального значения -5 (25 человек). Один

человек не может запугать группу из более чем 25 человек. Группа персонажей может запугивать больше народу. Три персонажа могут запугать группу в 75 человек! Используйте бонусы того человека в группе, чье умение запугивать *лучше всего*, и пенальти самого крепкого персонажа группы противников.
*Особые виды запугивания:* Если игровой персонаж использует одновременно умения Запугивание и Заговаривание Зубов и отыгрывает это удачно, то ему возможно таким образом удастся запугать тех людей, с которыми он бы не справился обычным путем (мастера боевых искусств, мировые лидеры, агрессивные пьяницы). Удачное использование обоих умений дает Очень хорошую реакцию. Удачное использование одного, но провал при использовании другого означает Слабую реакцию. Провал обоих проверок означает Очень плохую реакцию.
Заметьте, что Допрашивание может иметь значение по умолчанию Запугивание-3. Оно не поможет вам отличить честный ответ от лживого, но по крайней мере поможет заставить людей говорить.

### *Выступление/Ритуал (Performance/Ritual) (Ментальное/Среднее) IQ-5, Артистизм-2, Бард-2*
См. стр. 147, *Умения Знаний.*

### *Хорошие манеры (Боевые Искусства)(Savoir-Faire [Dojo]) (Ментальное/Легкое) IQ-4*
Это умение подскажет вам, как себя правильно вести на турнире по соответствующим боевым искусствам, на фехтовальном поединке и т.д. В японских боевых искусствах, например, это знания о том, что надо снимать обувь и кланяться перед выходом на татами, о том, когда именно надо кланяться, о традиционных приветствиях и т.д. Провал такой проверки может означать что угодно, от простого пенальти к реакции до кровожадной расправы.
Персонажи должны специализировать в какой-то определённой культуре. По умолчанию это умение равняется Турнирным правилам-3 (Tournament law-3)

### *Хорошие манеры (Армейский этикет) (Savoir-Faire [Military]) (Ментальное/Легкое) IQ-4*
Это умение для солдата включает в себя знания обычаев, традиций и положений его родной службы. Также умение включает в себя знание неписаных правил: что разрешено, не будучи обозначено, и что запрещено, даже если об этом нигде ничего не написано.

### *Хорошие манеры (Прислуга) (Savoir-Faire [Servant]) (Ментальное/Легкое) IQ-4*
Это умение обслуживать представителей правящего класса. Некоторые процедуры делаются особенным образом (вилка для салата кладется *с самого края*, герцогов объявляют прежде чем лордов и т.д.). Человек, обладающий умением Хорошие манеры, чуть-чуть знаком с обязанностями слуги, но большинство людей, принадлежащих к высшему классу, обычно не знают в точности, что делает слуга – они просо замечают когда что-то идет не так.
Когда персонаж выбирает умение Хорошие манеры, он должен уточнить, что это умение Прислуга, а не просто Хорошие манеры. Эти два умения относятся друг к другу с пенальти –2. Проверка умения Хорошие манеры (Прислуга) нужна, когда вы пытаетесь выдать себя за обученного слугу, ведь это может оказаться полезным для шпиона.

### *Чайная Церемония (Tea Ceremony) (Ментальное/Сложное) IQ-6, Медитация-2*
См. стр.147, *Умения Знания.*

## Шпионские/Воровские Умения

### *Взлом Сознания (Brain Hacking) (Ментальное/Очень сложное) Воля-6; Требование: Психология*
Это умение использовать нейро-интерфейс для допроса, промывки мозгов и установления контроля над сознанием. Умение доступно только в киберпанковых кампаниях, где существуют нейротехнологии, и работает только на тех, у кого есть встроенная нейральная кибердека.
Для ломки сознания требуется особое оборудование. Любой компьютер или кибердеку можно модифицировать, установив дополнительную плату (изначально предназначенную, чтобы работать в паре с другим хакером в киберпространстве). На это потребуется около $5000 и неделя, а также знания, которые есть далеко не у всех. Количество таких карт, которое можно установить на один компьютер, прямо пропорционально его Сложности (Complexity).
Самый базовый вид Взлома сознания состоит в состязании умений Взлом сознания между хакером и жертвой. Каждый раунд занимает одну десятую секунды. За каждый выигранный раунд хакер получает ответ "да" или "нет" на вопрос.

Если хакер выигрывает подряд 10 раундов, задавая вопросы о каком-то одном предмете (мастер должен сам решать, что считать одним предметом), то защита жертвы полностью рушится, и считается, что хакер об этом предмете узнает *все*.
Такого типа знания – набор разрозненны фактов. Взлом сознания молекулярного биолога не позволит поднять умение Биология (Молекулярная). Зато хакер сможет узнать названия парочки хороших справочных текстов.
В такой ситуации у хакера огромные преимущества. Даже если жертва выигрывает состязание умений, это означает только оттяжку неизбежного. Жертва никак не может повредить хакеру или что-то узнать. Вообще, жертва находится в незавидном положении. Взлом – вопрос времени.
Это умение также можно использовать для того, чтобы свести жертву с ума, изменив ее личность и память, внести *вирусы*, которые заставят ее выполнять определенные запрограммированные действия в будущем, или даже можно использовать мозг жертвы для хранения важной информации! Чтобы произвести любое из этих действий, требуются определенные программы, время для подготовки и одна или несколько проверок умения Взлом сознания, возможно с пенальти. Правила мастер может придумывать сам или использовать правила на стр.WT114-117.

### *Компьютерный Взлом (Computer Hacking) (Ментальное/Очень сложное) Использование Компьютера-8 или Программирование-4*
См. стр. 155, *Научные Умения.*

### *Кража (Filch) (Физическое/Среднее) Карманное воровство-5*
Кража – умение незаметно своровать что-то из магазина или других подобных мест (лавка, открытое кухонное окно и т.д.) Умение скрыться с места преступления и спрятать вещь также входят в умение. Также в умение включен навык использования специальной палки с крюком на конце для известных целей.

### *Анализ Разведданных (Intelligence Analysis) (Ментальное/Сложное) IQ-6*
*Это умение указано на стр.B66, но без описания правил использования*
Агенты, обладающие этим умением, могут попытаться анализировать разведданные на месте. Это один из аспектов шпионажа. Более того, умение позволяет вычислить точность полученной информации, ее надежность.
Все проверки этого умения мастер должен проводить в тайне. При удачной проверке персонажи могут узнать что-то о надежности и точности некоторой информации. Если эта информация относится к вражеской организации, то они также могут разоблачить заговор против себя. Анализ менее важных для вас лично документов также может дать информацию об их ценности.
Когда противник намеренно подкладывает игрокам дезинформацию, мастер должен провести состязание умений Анализ Разведанных игроков и Дезинформации противника (Заговаривание зубов, Подделка и т.д.) При удачной проверке анализирующий может найти ошибки в данных. Как бы то ни было, устаревшие документы не обязательно содержат намеренную ложь. Мастер должен четко обозначать, что не так с информацией, а игроки, опираясь на эту информацию, должны сами выдвигать свои предположения.
Мастер имеет право налагать на умение пенальти, которые считает подходящими. Тем не менее, никакой анализ данных, каким бы блестящим он ни был, не может дать информацию, которой не существует. Неполная информация дает пенальти от -1 до -5. Если данные, анализ которых нужно провести, очень научны или слишком бюрократичны, то на умение налагается пенальти -3, если у персонажа нет соответствующих умений.
Стандартный анализ опирается на сравнение данных из нескольких источников с целью выявить противоречия. Агенты, работающие с одним источником, получают пенальти -3 при Состязании Умений во время попытки выявить подлог.

### *Фомка (Starglazing) (Физический/Легкий) DX-4 или Взлом-4*
Это умение использовать карманный нож для взлома окон, оно же включает навык использования различных предметов вроде фомки, лома и подобных рычагов.

### *Подделка Монет (Uttering of Base Coin)/TL (Ментальное/Сложное) Подделка-2*
Это умение подделывать металлические деньги. Полезным оно может являться только до TL6. Для подделки требуются материалы соответствующего TL. А еще настоящие деньги для изготовки литейной формы. Проверка делается, чтобы узнать насколько хорошей оказалась форма; число, на которое бросок оказался удачным, показывает уровень качества. Человек, который потом будет получать эти деньги, должен выиграть быстрое состязание умений IQ против Подделки монет+10 фальшивомонетчика, чтоб заметить подделку. Плохая работа может повредить фальшивомонетчику в зависимости от способа изготовления монет.

# Транспортные Умения

### *Воздухоплавание/TL (Airshipman) (Ментальное/Сложное) IQ-6*
Это умение выполнять обязанности члена экипажа на воздухоплавательном судне. В XX веке – на дирижабле или дирижабле мягкой системы. Обязанности члена экипажа состоят в том, чтобы регулировать подачу газа, сбрасывать балласт, пришвартоваться и т.д. Наличие этого умение не означает, что вы можете управлять дирижаблем или воздушным шаром (для этого требуется умение Пилотирование).
Проверка этого умения необходима при посадке и взлете, во время маневрирования в плохую погоду, на большой высоте над уровнем моря, в горах или в бою. Провал обычно означает лишь потерю газа или балласта, но критический провал может привести к катастрофической потере маневренности, резкой потере высоты, курса – зависит от обстоятельств.

### *Авиация/TL (Aviation) (Ментальное/Среднее) IQ-5*
См. стр. 153, *Профессиональные умения.*

### *Экзоскелет/TL (Exoskeleton) (Физическое/Среднее) IQ-6, DX-6, Боевой Костюм-2*
Это способность использовать экзоскелеты: от персонального неусиливающего, позволяющего людям передвигаться при высокой гравитации (см. ***GURPS Space***) до больших грузовых экзоскелетов, которые занимают место автопогрузчиков в высокотехнологичных обществах. Незнакомые устройства используются с теми же пенальти, что и при Вождении (стр. 68).
При обстоятельствах, где обычно проводится проверка DX, оператор экзоскелета делает проверку либо DX, либо умения Экзоскелет (что меньше). Для основанных на DX умений он делает проверку меньшего из (умение-1) или (Экзоскелет-1). Мастер может наложить пенальти на действия, особенно трудные к исполнению в экзоскелете, например, на акробатику. Однако большинство экзоскелетов имеют сменные насадки на руки, позволяющие оператору выполнять тонкую работу.

### *Моряк/TL (Sailor) (Ментальное/Среднее) IQ-5*
См. стр. 154, *Профессиональные Умения.*

### *Кораблевождение/TL (Shiphandling) (Ментальное/Сложное) IQ-6; Требования: Метеорология, Навигация, Мореходство 12+*
Это умение полностью управлять крупным судом – капитаны обычно обладают этим умением на уровне мастера. Умения Лодочный Спорт (Boating) и Моторная лодка (Powerboat) позволяют управлять небольшим судном (до 15 ярдов в длину), а это умение необходимо, чтобы командовать более крупным судном. Умение включает в себя управление командой, скоростью и курсом судна.
*Модификатор: -2*, если вы ведете незнакомый вам тип корабля.
Проверка этого умения необходима, когда требуется провести какой-то маневр во время боя или в шторм. Провал в бою означает, что судно пошло не туда, куда было запланировано. Во времена парусников это приведет к уменьшению эффективности выстрела из бортовых орудий (снизьте силу урона на 10% за каждое очко, на которое проверка оказалась неудачной), взятие на абордаж может оказаться осложнено (или наоборот облегчено если это вас берут на абордаж), и это может привести к потере ветра или даже к столкновению! На более высоких технических уровнях это может привести к выходу из зоны поражения защитной артиллерии или глушению радиопередач. Здесь мастер должен сам принимать решение.
Провал умения в плохую погоду может привести к тому, что корабль затонет или получит повреждения. Что это может означать? Возможно, придется заменить пару деталей. А возможно – проводить серьезный ремонт в порту. На большинстве судов есть как минимум три человека, владеющих Кораблевождением. Кто-то из них всегда должен быть на вахте.

# 7 Создание рас

Перевод (с) Xudarion
Правка (с) Junior

Во многих жанрах приходится сталкиваться с персонажами, не принадлежащими к человеческой расе. Для удобства *расой* принято считать определенный нечеловеческий вид, который имеет некую главную культуру – хотя она может обозначать и некого разумного андроида, или какого-то особого представителя нечисти, или волшебного монстра. Правила для генерации таких персонажей уже были опубликованы в книгах ***GURPS Aliens*** и ***Uplift*** (для генерации пришельцев), ***Blood types*** (для генерации нечисти, и в особенности вампиров), ***Fantasy Folk*** (для генерации представителей фэнтэзи рас) и ***Robots*** (для генерации разумных андроидов). В этой главе представлен очень краткий обзор этих правил. Более подробные правила можно найти в указанных дополнениях.

Для начала небольшое предостережение. Для игроков, уже знакомых с генерацией *персонажей*, вскоре станет очевидно, что в правилах по созданию *рас* меньше ограничений и сдерживающих факторов, которые входили в правила создания отдельных персонажей. Все эти сдерживающие факторы были включены в правила по генерации персонажей для того, чтобы игрокам было трудно внести дисбаланс в кампанию мастера. Гораздо меньше мер предосторожности в расовой генерации, потому что она предназначена для мастера, и мастеру решать, что вносит дисбаланс в игру, а что нет.
Отсутствие сдерживающих факторов означает, что с помощью правил по созданию рас *можно* сделать расу, превосходящую другие по количеству очков или имеющую какие-то другие преимущества над людьми. Предполагается, что мастер просто не будет разрешать такие расы – по крайней мере для игроков. Но, тем не менее, несмотря на то, что создание несбалансированной расы с помощью этих правил вполне возможно, мы попытались предоставить достаточно пояснений, чтобы позволить начинающему мастеру избежать *случайного* создания несбалансированной расы.

# Процесс создания

Основой создания нелюдей является создание *шаблона расы* – списка преимуществ, недостатков, причуд и умений, которые в нормальных условиях будут свойственны каждому представителю этой расы. Как и при создании персонажей, каждый из этих элементов имеет стоимость, положительную или отрицательную. В итоге все эти значения суммируются, чтобы вычислить стоимость расового шаблона.
Все элементы расового шаблона должны (обычно) принадлежать каждому представителю расы, и, таким образом, шаблон расы имеет определенную стоимость, называемую *стоимость расы.* Все расовые шаблоны рассчитываются от нормы людей; таким образом, люди стоят 0 очков и не требуют собственного расового шаблона.

## Правило двенадцати

Если эволюция или создатель предоставляют какое-то преимущество, то это преимущество действительно работает. Поэтому *расовые* преимущества, которые требуют проверки атрибута, чаще всего будут срабатывать более эффективно, чем это позволяет сам атрибут, а именно:
Для преимуществ, которые требуют проверки атрибута, представители расы со средним значением этого атрибута меньше 12 делают проверку против 12 или атрибута конкретного индивидуума – по тому, что *выше*. Для рас со средним значением атрибута 12 или больше всегда делайте проверку конкретно по значению атрибута индивидуума, даже если оно *меньше* 12!

## Расы игровых и неигровых персонажей

*Раса игровых персонажей* это раса, представителями которой игроки могут стать при создании персонажей. *Раса неигровых персонажей* - это раса, которую мастер создает для собственного использования. Эти термины напоминают, что не любая раса, созданная с помощью правил по созданию рас, обязательно должна быть доступна игрокам. Официального различия между игровыми и неигровыми расами нет. Это всегда зависит от решения мастера. Но не стоит *слишком* ограничивать игроков, так как расы, которые традиционно считаются неигровыми в других играх, могут нередко отлично подходить для отыгрыша по системе ***GURPS!***

Большинство преимуществ, недостатков и умений персонажа, перечисленных в *GURPS Basic set* и *Compendium I,* могут быть приняты за расовые; особенно хорошо для этого подойдут *Расовые и Супер Преимущества* (стр. 49) и *Недостатки* (стр. 101) из этой книги. Глава *Естественные атаки* (стр.72) *специально* предназначена для создания рас, а для создания фэнтэзи рас могут подойти также *Оккультные и Паранормальные Преимущества* (стр. 33) и *Недостатки* (стр. 96).
Расовые недостатки и причуды не ограничены принятыми в *Basic Set* рамками (-40 очков для недостатков и -5 для причуд). Однако если игровая раса очень сильна *и* обладает более -20 очками расовых недостатков, мастер может установить, что для этой расы максимальное количество личных недостатков -20 или -30. Это правило хоть как-то компенсирует мощь таких рас и не позволяет превратить кампанию в шоу уродцев.

## Расовые модификаторы атрибутов

Расовые модификаторы атрибутов используются, чтобы установить отличия атрибутов *типичного* представителя расы от принятого за стандартное значение для людей 10. Они меняют стоимость распределения расовых атрибутов. Эти модификаторы считаются особенными расовыми преимуществами и недостатками.
Стоимость расовых модификаторов атрибутов определяется по таблице на стр. B13, атрибуты выше 10 – бонусы, а ниже – пенальти. Эти бонусы и пенальти будут свойственны каждому представителю расы.
*Пример:* расовое пенальти -1 к IQ делает среднее значения IQ 9, и это стоит -10 очков, в то время как расовое +3 к ST дает среднюю для расы силу 13 и стоит 30 очков.
Индивидуальные значения атрибутов устанавливаются *до* того, как применяется расовый модификатор.
*Пример:* Персонаж, который заплатил очки за то, чтобы играть расой с бонусом +3 к ST, хочет иметь итоговое значение силы 16. Сначала он заплатит 30 очков, чтобы получить значение ST 13, потом добавит бонус +3, и в итоге ST станет равна 16. Если позже он захочет использовать очки персонажа, чтобы увеличить силу еще, ему придется платить 30 очков (разница между стоимостью 13 - его сила без расового модификатора - и 14, помноженная на два) чтобы повысить силу до 17.
Таким образом, повышение атрибута на N обходится представителю любой расы во столько же очков, во сколько и другим расам обходится повышение среднего значения атрибута на N.

### *Ограничение расовых бонусов к атрибутам*

Наличие расовых бонусов к атрибутам может значительно изменить стоимость персонажей, которые хотят приобрести высокий уровень в каком-то атрибуте. К примеру, персонаж в предыдущем примере потратил всего 60 очков за ST 16 вместо обычных 80 – и сохранил 20 очков.
Вообще, этот эффект считается некой компенсацией тому, что играя нестандартной расой, игрок лишается гибкости, присущей обычному персонажу, и ему приходится выбирать очки умения по принципу “все или ничего”, так как они могут оказаться ненужными или даже нежелательными для определенного персонажа. Тем не менее, в некоторых случаях принадлежность к нестандартной расе может дать серьезные бонусы, не уменьшая гибкости персонажа, а это уже злоупотребление. Мастера, которые боятся подобного дисбаланса в игре, могут использовать следующие опциональные правила:
*Компенсирование модификаторов атрибутов:* За каждый бонус к расовому атрибуту должно быть взято соответствующее количество пенальти. Принято, что за каждые +2 бонуса должно быть взято –1 пенальти.
*Максимальный бонус к индивидуальному атрибуту:* Никакая игровая раса не может взять расовый бонус к атрибуту больше некоторого предела (за максимум принято +3).
*Максимальный общий бонус к атрибуту:* Ни у какой игровой расы расовые модификаторы атрибутов не могут по стоимости превосходить некоторый лимит. За максимум принято 50 очков.
*Они стоят столько, сколько стоят:* Расы не *имею*т модификаторов атрибутов – им устанавливаются *принятые* значения атрибутов, но они не меняют стоимость расового шаблона. Все представители рас покупают атрибуты по стандартной стоимости, приведенной на стр. B13. В таком случае мастер должен следить, чтобы игровые персонажи, принадлежащие к какой-то расе покупали атрибуты, соответствующие средним для этой расы (т.е. никаких огров с силой 10!).

### Они выглядят так, как выглядят

При выборе расовых преимуществ и недостатков не тратьте время на чисто косметические аспекты внешности, а сконцентрируйтесь на тех способностях, которые действительно отразятся на игре. Самая важная вещь, которую надо помнить при создании нечеловеческих рас, это то, что внешний вид это просто *особый эффект!* Раса платит только за объективные преимущества или недостатки строения ее тела. Ничто не может так испортить баланс кампании с множеством рас, как неправильная цена за расовые особенности. Как и всегда, мастеру решать, какие расовые способности пересекают черту между специальными эффектами и настоящими преимуществами или недостатками.

### Как они думают?

Несложно придумать, как выглядят нелюди, и даже как они себя ведут. Самая сложная часть в отыгрыше персонажей, не принадлежащих к человеческой расе, это определить как они *думают – а это* чуть ли не самая важная часть ролевых игр. Двумя основными мотивами человека видимо являются секс и материальное удобство. У других рас могут быть другие стимулы. Конечно, у обычного существа будет какой-то инстинкт самозащиты и защиты своих детей, ибо иначе раса исчезнет. Расы, не обладающие этими инстинктами, будут иметь физиологию непонятную и необъяснимую для людей.

## Подрасы

Чтобы внести больше разнообразия в нечеловеческие расы, мастер может вести подрасы. Подраса - это узнаваемый, соразмерный вариант расы, отличающийся от оригинальной значениями некоторых характеристик. Экстремальный сексуальный диморфизм, биологические подвиды, полукровки, жертвы мутации (или даже усовершенствованные варианты, если речь об андроидах) – все это разные варианты подрас.

## *Разделение ST у гибридных рас*

Некоторые расы лучше всего описываются как "гибриды" двух тел различных видов, очень сильно отличающихся строением и физической силой (например лошади и человека у кентавра). Чтобы вычислить итоговое значение ST этих существ, сначала нужно вычислить силы каждой половины гибрида по отдельности.

Назначьте каждой половине тела обычный модификатор ST (правила по ST см. на стр. 7). Если у любой из половин тела Нет Хороших Манипуляторов (см. стр. 103), то уменьшите на 40% значение ST для этой половины тела. Обратите внимание, что по понятным причинам гибридные расы не могут получать ограничение "Естественный" (см. стр. 8)! Итоговая цена за ST будет равна *среднему значению* сил обеих половин.

В большинстве случае ST будет «разбита» по принципу нижняя/верхняя часть тела. От ST верхней части тела обычно будут зависеть повреждения от укуса и холодного оружия, метание и количество Усталости, доступное для колдовства и использования пси-способностей; ST нижней части тела будет определять способность переносить грузы, повреждения от ударов ногами и затаптывания, и усталость при путешествиях. Естественные атаки зависят от ST той части тела, к которой они относятся. Мастер должен определить все эти нюансы при создании расы.

В любом случае, все индивидуальные изменения ST сказываются на *обоих* показателях ST. Также эффекты, модифицирующие ST, одинаково отразятся на обоих показателях.

## Запретные особенности

Мастер может решить, что наличие некоторых умений, преимуществ или недостатков у какой-то определенной расы *невозможно*. Неспособность купить какое-то умение или преимущество не принято считать недостатком, и за это не дается дополнительных очков персонажа. (Это необходимо для баланса! Если бы "неспособность изучать медицинские умения" стоила -10 очков, то это были бы бесплатные 10 очков для персонажа, который не хочет быть врачом.) Мастер также может решить, что определенная раса получает пенальти к какому-либо умению или группе умений. За это также не дается дополнительных очков по той же причине.

Мастер должен назначать запреты для какой-то расы очень аккуратно (хотя некоторые особенности рас могут привести к полному лишению некоторых способностей – неподвижные расы, к примеру, не могут делать ничего, связанного с передвижением). Игроки будут спокойней воспринимать эти запреты, если мастер предоставит им естественное физиологическое или психологическое объяснение каждого запрета. Единственное исключение из общего правила - это когда раса получает сильное пенальти к умению, которое *очень нужно для выживания* в кампании. К примеру, мастеру стоит лишний раз подумать перед использованием недостатка Некомпетентность (стр. 91).

## Расовые преимущества и недостатки

Нечеловеческая раса обычно может обладать почти любыми преимуществами или недостатками, которыми может обладать индивидуальный персонаж, в рамках разумного, разумеется. Если возникнут сомнения, мастер должен полагаться на чувство логики: целая раса евнухов *вероятно* будет абсурдной, в то время как недостатки связанные с размером – такие как Карлик, Ожирение, Гигантизм, Лишний вес и Худоба – относятся к нормам расы, и разбираться с ними лучше с помощью недостатков Неудобный Размер (стр. 102) при создании шаблона расы.

### *Дополнительные конечности*

У многих нелюдей есть дополнительные конечности, или конечности с необычными возможностями. Обычно это считается преимуществом; см. Дополнительные Руки (стр. 54), Дополнительные Ноги (стр. 55) и Естественное оружие (Strikers) (стр. 66).

## Расовые причуды

Расовые причуды - это или незначительные недостатки, или индивидуальные особенности, которые присущи каждому представителю расы. С помощью них легче будет определить симпатии и склонности определенной расы. Мастер должен назначать причуды аккуратно, так как злоупотребление ими может привести к тому, что все представители расы станут одинаковыми.

## Расовые умения

Нужно проводить различие между *расовыми бонусами к умениям, бонусами к группам умений* и *врожденными умениями.*

### *Расовые бонусы к умениям*

*Расовый бонус к умению* - это природный талант к некоторому умению Его записывают как "+1 к Подделке)" или "+3 к Заговариванию Зубов". Не у всех представителей расы есть это умение. Каждый представитель получает бонус только после покупки умения хотя бы за пол-очка – а при попытки воспользоваться этим умением по умолчанию бонус не учитывается.

Стоимость расового бонуса +1 к умению равна *половине* стоимости (из таблицы на стр. B44) изучения данного умения на уровне DX (для физических умений) или IQ (для ментальных умений). Стоимость расового бонуса +2 к умению равна *половине* стоимости изучения данного умения на уровне DX+1 или IQ+1, и стоимость расового бонуса +3 равна *половине* стоимости изучения данного умения на уровне DX+2 или IQ+2. Расовые бонусы к умениям не должны быть выше +3.

Расовые бонусы распространяются на все специализации умения, даже для тех умений, которые обычно *требуют* обязательной специализации, таких как Выживание или Инженерия.

### *Бонусы к группам умений*

Мастер может пожелать создать расу, одаренную в *целой области*. Бонусы к группам умений помогут сделать это проще.

Бонусы к группе умений могут быть куплены за разумную цену – группы умений можно брать из этой книги или из ***Basic Set*** – Исключения составляют группы Боевые/Оружейные умения, Эзотерические умения, Магические умения, Военные умения, Пси умения и Воровские/Шпионские умения. +1 к группе умений стоит 6 очков. Рекомендуется, чтобы группа Научных умений рассматривалась особенно и была разделена на две подгруппы, каждая из которых стоила бы 6 очков за +1: гуманитарные науки (Антропология, История, Литература, Психология и т.л.) и естественные науки (Алхимия, Архитектура, Метеорология, Физиология и т.п.). Умение Исследования считается принадлежащим к обеим группам.

Бонус к группе умений нельзя позволять на основании меньшем, чем принадлежность к расе. Мастер, который хочет дать расе бонус в меньшем числе связанных умений – таком как небольшая часть одной из групп, описанных в *Basic set* – может это сделать, назначив цену в очках, которая кажется ему обоснованной (от 2 до 5 очков за бонус +1, в зависимости от размера и полезности данной группы умений).

## Стоимость персонажа vs. силы расы

Нечеловеческими персонажами забавно играть не только потому, что они отличны от людей, а еще и потому что они могут в чем-то заметно превосходить их. Многим мастерам захочется создать хотя бы несколько игровых и неигровых рас, физические и ментальные способности которых будут лежать далеко за пределами человеческих. В игровых терминах это означает, что у таких персонажей будет высокая расовая стоимость.

Это создает заметное несоответствие в кампании. Возникает закономерный вопрос: "Если эти парни такие крутые, то почему они не контролируют мир?"

Самым очевидным ответом будет: "а они и контролируют". Нет причины, по которой люди должны быть доминирующей расой в кампании. Человеческая раса может быть незначительной и малочисленной или может являться недавно возникшей нахальной расой, появившейся в древней цивилизации нелюдей!

Как бы то ни было, даже если мастер предпочитает водить антропоцентричную кампанию, ему не обязательно отвергать сверхчеловеческие расы. Факторы, позволяющие одному персонажу превосходить другого, сильно отличаются от факторов, из-за которых одна раса доминирует над другой. Кампания, где в центре находятся люди, предполагает, что они обладают некоторыми преимуществами (не обозначенными ни на каких листках) по сравнению с другими расами.

Первое преимущество в том, что люди *быстро размножаются*. Женщина может легко произвести на свет от шести до 12 детей за жизнь. Один мужчина может оплодотворить огромное количество женщин. А другие расы могут быть моногамными, или иметь очень сложный и комплексный цикл воспроизводства, или

большинство представителей расы бесплодно, - по одной из этих причин человеческая раса доминирует благодаря больше численности. В природе заложено, что более сильные виды вроде господствующих хищников неизбежно присутствуют в меньших количествах, чем "более слабые" виды.
Второе преимущество – люди *агрессивны.* Им свойственно желать денег, собственности и могущества, и это самоцель. Прагматичная раса может позволить людям прийти и взять на себя груз управления. Раса может настоять на некоторых правах, но не добиваться политического могущества. Сверхчеловеческая или очень могучая раса может преследовать цели, которые люди не смогут понять, и позволить людям заниматься тем, чем они хотят.
И наконец, люди *организованы.* Супер-расе, может, никогда не приходилось сплачиваться для защиты от природы так, как это приходилось делать предкам людей. Такой расе может оказаться очень сложно противостоять организованному людьми военному походу или политической программе. Напротив, такая раса может увидеть экономическую и культурную выгоду в том, что их организацией займутся люди. Конечно, люди однажды могут встретить расу более многочисленную, организованную и агрессивную, чем мы… орки на космических кораблях. Решить исход такой встречи – хорошая разминка для мастера.

## *Врожденные умения*

*Врожденное умение* - это умение, которым *автоматически* обладает каждый представитель данной расы. Обычно они будут прирожденными или инстинктивными. К примеру, раса, имеющая мягкие лапы, будет обладать умением Скрытность (Stealth).
Записываются такие умения как “Астронавигация IQ” или “Поэзия IQ+2”. Заметьте, что итоговое значение врождённого умения у представителя расы будет зависеть от уровня атрибута, к которому это умение привязано. Считается, что все представители расы получают одинаковую подготовку (или имеют одинаково мягкие ноги!), но более умные представители будут эффективней пользоваться своими естественными преимуществами. “Правило двенадцати” (стр. 74) *не* распространяется на врожденные умения. Цена врожденных умений вычисляется по таблице на стр. B44.
Для умений, требующих специализации, мастер может либо установить специализацию для всей расы, либо позволить игрокам самим выбирать специализацию для своих персонажей.

## *Последствия приобретения опыта*

*Расовые бонусы к умениям* (включая бонусы к группам умений) не могут быть повышены с добытым опытом. Повышая умение благодаря опыту, уберите расовый бонус и вычисляйте стоимость нового уровня по значению без бонуса, а после повышения просто снова добавьте бонус к *итоговому* значению умения. К примеру, если у рас есть бонус +1 к Заговариванию Зубов, то покупка этого умения до уровня IQ будет стоить 1 очко. Если позже персонаж захочет поднять умения Заговаривания Зубов до уровня IQ+1, то это будет стоить еще 1 очко.
*Врожденные умения* могут быть повышены как и обычные при создании персонажа или по ходу игры с добытым опытом. К примеру, если у какой-то расы есть врожденное умение Лук на уровне DX, то представителю этой расы покупка умения на уровне DX+1 будет стоить 4 очка – сколько и указано в таблице на стр. B44.

## Расы, созданные игроками

Несмотря на то, что создание рас для кампании – дело мастера, но он может позволить особенно хорошим игрокам или группе создать собственные расы для персонажей. Такая возможность добавит больше свободы в фантастическую кампанию. Но конечно, нахальные игроки, злоупотребив полученной возможностью, могут серьезно испортить баланс в кампании.
Несколько подсказок мастеру, игроки которого захотят создавать свои собственные расы:
Расы, созданные игроками, будут лучше работать в кампании, в которой великое множество различных рас. Если вы говорите игрокам, чтобы они создавали себе персонажей, не принадлежащих к человеческой расе, то не забудьте заготовить несколько готовых игровых рас для тех, кому не хочется влезать в дебри игровой механики и создавать собственную расу.
Мастер должен внимательно наблюдать за процессом создания рас. Это *его* кампания. *Любая вещь*, которую мастер не одобряет не будет в нее включена, как бы сильно не настаивал игрок!
Мастер должен быть осмотрительным с неигровыми расами, созданными игроками. Неигровые расы должны быть в чем-то таинственны и неизвестны игрокам, а неизвестность сложно сохранить, когда расы создают сами игроки. Если игрок приходит к вам с несколькими хорошими неигровыми расам, то посоветуйте ему начать свою собственную кампанию по ***GURPS.***

## Расовая магия

Многие фэнтэзийные или фантастические расы, а также ужасные создания наделены магией. Есть несколько способов, с помощью которых мастер может наделить расы магическими способностями:

*Преимущества:* Мастер может заявить, что причиной любому преимуществу расы является его магическая сущность. Такие преимущества не буду работать в зонах “без маны”; если такие регионы *часто* встречаются в кампании, то мастер должен дать ограничение -10% к таким преимуществам. *Оккультные и Паранормальные* преимущества на стр. 33-48 особенно хорошо подойдут на эту роль.
*Прием расы:* Мастер может установить расовый прием (knack) для какого-то заклинания. Приемы – это опциональная магическая система, описание которой можно найти в книге ***GURPS Magic***. Они также вкратце описаны в главе *Врожденная Магия,* стр. 38.
*Заклинания, известные всей расе:* Это самые обычные заклинания – на них распространяются все правила и требования. Единственным отличием этих заклинаний является то, что им (обычно) обучают всех представителей расы в детстве. В целом, раса, обладающая заклинаниями, известными всей расе, также должна иметь расовое преимущество Магические способности.
*Врожденная магия:* Врожденное заклинания известно всем представителям расы, их этому *не учат*. Расы, живущие вне зон с высоким уровнем маны, должны обладать расовыми Магическими способностями, чтобы иметь врожденные заклинания. Таким образом, любое заклинание можно сделать врожденным, но мастер должен быть аккуратен, вручая игровым расам таким способом сильные заклинания.
Минимальная цена врожденного заклинания равна количеству очков, которое нужно, чтобы купить это расовое умение на уровне 12 (зависит от расовой Магии и расового IQ), или одному очку – тому, что *больше*. Если IQ персонажа каким-то образом понижается до такого уровня, что умение становится ниже 12, то заклинание не работает. Мастер может разрешить игрокам, которые добровольно снижают IQ при создании персонажа, выкупить врожденное заклинание. Хотя мастер *не обязан* этого делать. Если персонажу разрешили выкупить врожденные заклинания при создании, эти способности не могут быть восстановлены. Если персонаж оставляет врожденное заклинание, то считается, что оно “находится в спячке”. Когда он поднимет свои Магические способности или IQ, и уровень умения заклинания становится 12 или выше, он может пользоваться им.
Единственным требованием при использовании врожденных заклинаний является умение 12 или больше в заклинании. Все остальные требуемые заклинания, преимущества и характеристики не нужны.

## Заполнение пробелов

После того, как мастер выбрал расовые преимущества, недостатки, причуды и умения, ему придется столкнуться с очень важным моментом создания рас. Вот некоторые вопросы, на которые нужно ответить…
* Как выглядят представители расы? Какого они размера? Какого роста? Какой формы? Какого цвета? Есть ли у них волосы? Какого они цвета? Есть ли у них глаза? Есть ли у них отличительные черты? У них на руках кисти или когти? В какую сторону гнутся их конечности?
* Где и как появилась эта раса? Что в окружающей среде дало им их преимущества и недостатки?
* Как живет раса? Как у них устроено управление? Являются представители расы стадными существами или одиночками? Если стадными, то живут ли они в больших городах, маленьких деревнях или родовых общинах?
* Умеет ли раса думать? Если ли у нее расовая философия? Есть ли расовая религия? Или много религий? Как они себя ведут в экстремальной ситуации? Нравиться ли расе все новое или она самодостаточна? Можно ли им доверять?
*Как раса ладит с другими? Сражаются ли ее представители друг с другом? Как они относятся к новым расам? С недоверием? С энтузиазмом? Торгуют ли они с другими расам? Есть ли какие-то расы, которые они не любят или любят?